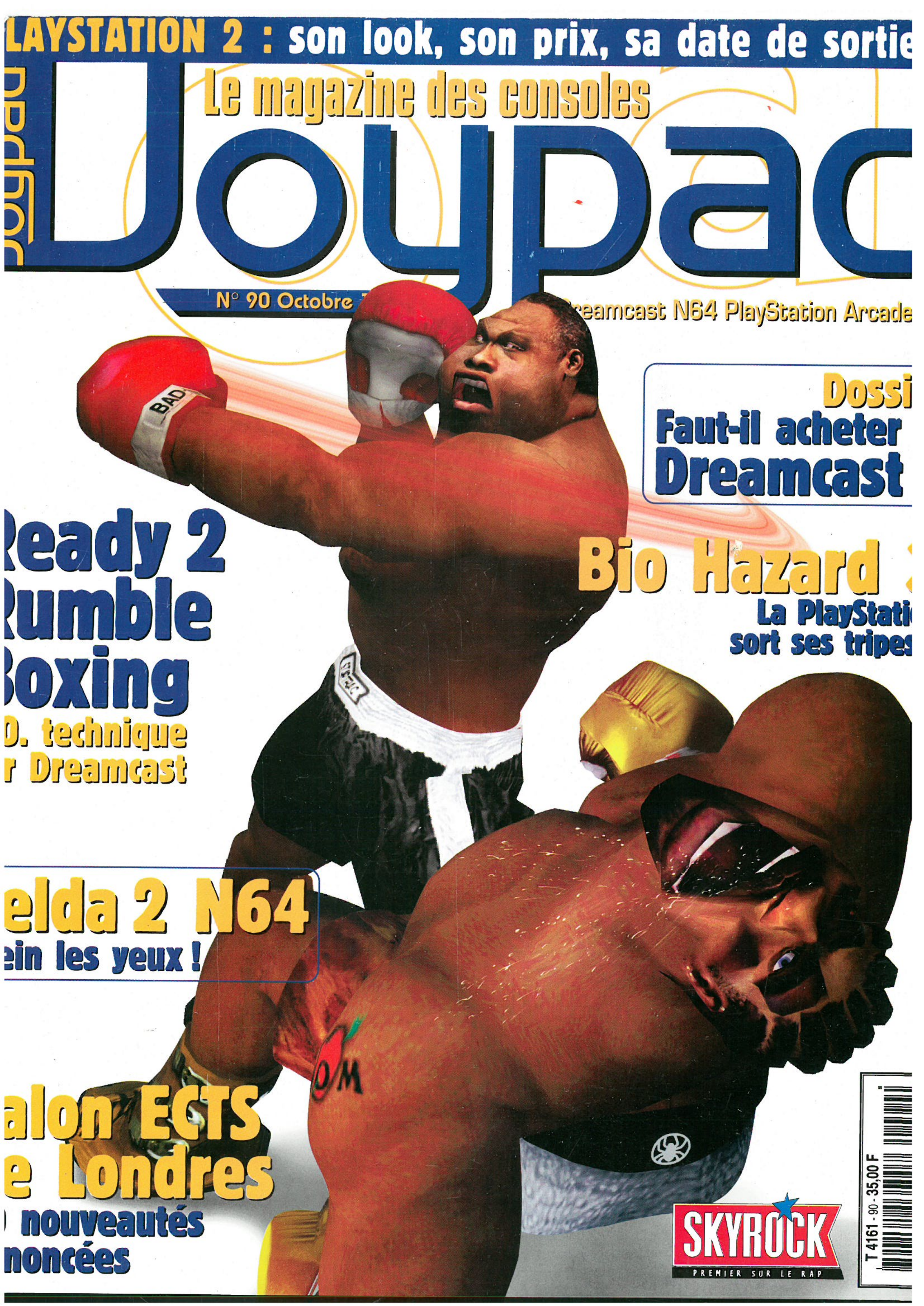
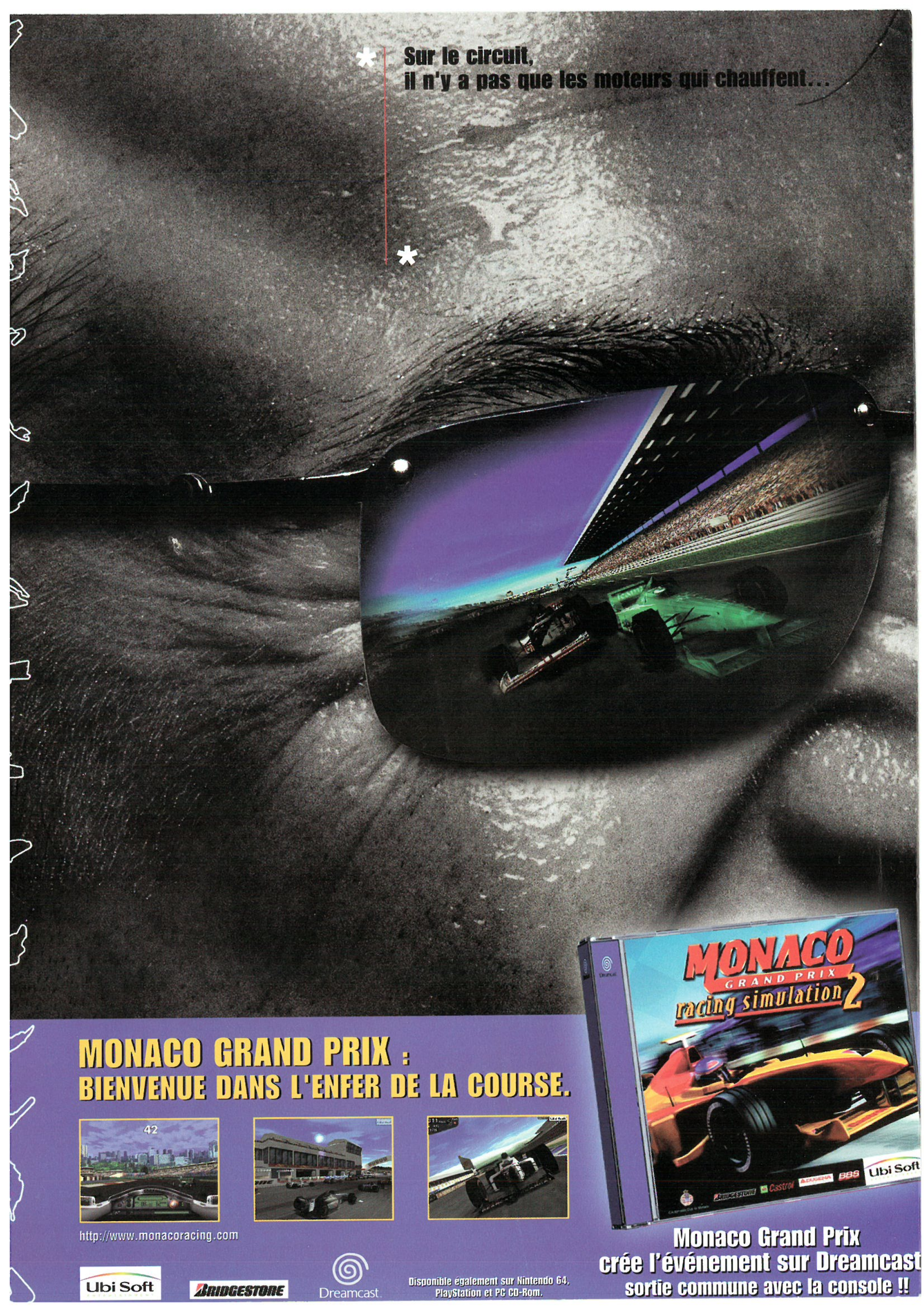

LAYSTATION 2 : son look, son prix, sa date de sortie
Le magazine des consoles
Joypad
Joypad
N° 90 Octobre
reamcast N64 PlayStation Arcade
Dossi
Faut-il acheter
Dreamcast
Ready 2
Rumble
Boxing
D. technique
r Dreamcast
Bio Hazard
La PlayStati
sort ses tripes
elda 2 N64
ein les yeux !
alon ECTS
e Londres
nouveautés
noncées
BAD
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
T 4161 - 90 - 35,00 F


Sur le circuit,
il n'y a pas que les moteurs qui chauffent...
MONACO GRAND PRIX :
BIENVENUE DANS L'ENFER DE LA COURSE.
http://www.monacoracing.com
MONACO GRAND PRIX racing simulation 2
Ubi Soft
Monaco Grand Prix
crée l'événement sur Dreamcast
sortie commune avec la console !!
Ubi Soft
BRIDGESTONE
Dreamcast
Disponible également sur Nintendo 64,
PlayStation et PC CD-Rom.

SEGA EN RETARD



On l'attendait le 23 septembre. Tout était prêt, ou presque. La Dreamcast ne sera finalement là que le 14 octobre... normalement, lâcheront les plus pessimistes. Un petit retard pour peaufiner la sortie, selon le constructeur, et ainsi proposer une offre Internet aussi fiable que complète. Un louable souci de perfection. Dans l'intervalle, Sony annonce le détail de sa PlayStation 2 alors que Nintendo songe, de source sûre, à baisser une nouvelle fois le prix de sa Nintendo 64 pour Noël. Sega motiverait-il annonces et politiques commerciales agressives ? A moins que ce retour à un triumvirat, après le duo Sony/Nintendo de ces deux dernières années, ne suscite quelques réactions défensives ? Quoi qu'il en soit, les choses bougent. Enfin !

T.S.R.

sommaire

La tempête !

Après le calme des vacances, la tempête ! C'est plus que jamais la rentrée et la cadence de sortie des jeux s'accélère à une vitesse folle. En effet, entre temps, la Dreamcast est venue donner un petit coup de pied dans l'équilibre fragile du monde vidéo-ludique, en bouleversant un tant soit peu l'ordre préétabli dicté par l'hégémonie de la PlayStation. Au résultat, cela donne une cascade de nouveautés côté software et une lutte entre constructeurs qui, au final, sera passionnante.

La PlayStation 2 est (presque) là

Vous vouliez tout savoir de la PlayStation, alors Joypad est allé au Japon prêter main-forte à l'ami Banana. Nous en avons rapporté un max d'infos afin que rien ne vous soit caché sur la prochaine bombe de Sony. Décidément, tout bouge très vite ces derniers temps.

Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10 rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la redaction : Immeuble Delta 124 rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin

Secrétaire de rédaction : Cécile Lando, Edwige Nicot
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood) et Julien Chièze (Gollum).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
1er rédacteur graphique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante : Cécile-Marie Reye, Vanessa Gabriel (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Eric Trastour
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 299 F, étranger bateau : 399 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo Assistant : Sephiroth

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Ready 2 Rumble Boxing © Midway/Infogrames

Commission paritaire : 73360

Joypad

JOYPAD 90 OCTOBRE 1999

Tests et Zooms



ZOOMS

Argh ! Ce mois-ci, il n'y aura pas de quoi fouetter un masochiste, puisque vous ne trouverez que quatre tests japonais. Mais bon, comme le dit si bien Chris : « ben, c'est la vie, c'est comme ça, on n'y peut rien... ».

95



TESTS

Chaud ! Cette rentrée le sera effectivement pour votre porte-monnaie (merci les impôts aussi !) avec des hits en veux-tu-en-voilà ! Blue Stinger, Monaco GP... la classe !

109



ARCADE

Oh la purge ! Guwange sera le prochain jeu de tir démentiel d'Atlus, destiné en premier temps au territoire japonais.

174



COTÉ PÉCÉ

Evident ! Le monde des jeux vidéo ne se réduit pas qu'à la console. Pour preuve, RaHaN vous a concocté une petite sélection de softs bien sympa.



176



ASTUCES

La routine ! La blague du mois est toujours aussi lamentable, mais les tips toujours prolifiques. Au moins, c'est rassurant !



178

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Zelda Continuing Story



Ça vient tout droit du pays du Soleil Levant et c'est chaud ! La suite de l'inégalable Zelda va encore provoquer des crises d'insomnie en série. Qu'est-ce que vous attendez, foncez à la page 8 !



PlayStation

Nintendo 64

Game Boy Color

Dreamcast

GK01 GK02 GK03 GK04 GK21 GK05 GK20 GK07 GK09 GK10 GK18 GK11 GK16 GK12 GK15 GK14 GK13

Matière plastique PVC
Résiste à la chaleur
Se colle et se décolle à volonté
Pratiquement inusable
Une qualité graphique époustouflante
Très facile à poser

99F

isponible chez :

TOYS "R" US
MICROMANIA
Difintel - Micro
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
SCOREGAMES
STOCK GAMES ACHAT-VENTE-ECHANGE
cora
E.LECLERC
ULTIMA
isi que 300 magasins indépendants

Nom

Prénom

Adresse

Tél. :

Mode de paiement

❐ chèque ❐ mandat ❐ carte bleue

Carte crédit n°

Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-to
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

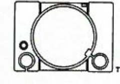
Signature

frais de port : 2

Total à payer :

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 69 26
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

PlayStation



Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it



THE LEGEND OF ZELDA

EDITEUR : NINTENDO
MACHINE : NINTENDO 64
DISPO. JAPON : MARS 2000
DISPO. EUROPE : NON COMMUNIQUÉE

The Legend the Continuing Saga

LE PLUS GRAND JEU DE TOUS LES TEMPS SUR NINTENDO 64 CONNAÎT UNE SUITE ! APRÈS LES MAIGRES INFOS QUE NOUS VOUS AVIONS LIVRÉES LE MOIS DERNIER, VOICI ENFIN DU BISCUIT UN PEU PLUS CONSISTANT, COMME ON DIT PAR CHEZ NOUS.

Un nouveau Zelda aussi rapidement, qui l'eût cru ? Pas nous, en tout cas. Bien que nous sachions, depuis un certain temps (et vous aussi, lecteur attentif), qu'une suite ou un add-on étaient plus ou moins prévus. C'est seulement depuis le salon de ce mois d'août dernier, que nous savons qu'un nouveau Zelda verra effectivement le jour (voir Joypad n°89). Le jeu se déroulera, aux dires de Shigeru Miyamoto (le créateur de Zelda et Mario), « dans un univers à la fois semblable et un peu différent du Hyrule que nous connaissons ». Désolé mais ça ne veut rien dire, là, mon p'tit Mimi. « Bon, ok, les gars, je vous en balance plus » (traduction approximative). « Au départ, je souhaitais créer un nouveau Zelda qui utiliserait le Ram Pak. Faire juste quelques donjons en plus ne m'intéressait pas. J'ai donc opté pour une histoire nouvelle, mais qui, à la manière de « Yume o Miru Shima » (Link's Awakening), ne met en scène ni les Triforces, ni même Gannon. L'histoire se base davantage sur un des concepts du précédent volet sur Nintendo 64 : les masques. En fait, le produit fera surtout plaisir à tous ceux qui m'ont fait l'honneur de jouer au premier volet, puisqu'ils retrouveront les mêmes sensations, les mêmes objets ainsi qu'un univers familier. Mais avec des nouveautés, puisqu'il sera, par exemple, possible d'incarner d'autres personnages que Link lui-même. »



Se transformer en homme-plante permet de planer.





Les nouveaux personnages de cet univers étrange ont un look assez... déconcertant.

SCÉNARIO SIMPLE, IDÉES GÉNIALES

Après le premier volet sur Nintendo 64, l'Ocarina du Temps, la paix est revenue sur Hyrule et le jeune Link coule des jours paisibles dans sa prairie super

of Zelda,

verte. Un jour, qu'il se baladait sur le dos d'Epona, il est agressé par Skull Kid qui s'empare de son cheval et s'enfuit au travers d'une porte dimensionnelle. Rien de bien étrange dans ce monde peu ordinaire. Bien décidé à retrouver sa monture, Link part donc à travers la porte et se retrouve dans un monde bizarre, à la fois semblable et différent d'Hyrule (selon Miyamoto). Dans le ciel, une lune gigantesque et terrifiante n'en finit pas de se coucher. En discutant avec les habitants, Link apprend alors que, lorsque la lune aura complètement disparu, ce sera la fin du monde. Link n'a donc que peu de temps pour retrouver Epona et sauver les pauvres gens de la catastrophe paco rabannienne qui les attend. Contrairement au premier volet de Zelda sur N64, ce nouveau chapitre ne mettra en scène que le petit Link, mais proposera, en échange, de nombreuses nouveautés. Comme l'a lui-même expliqué Shigeru Miyamoto, lors d'une conférence donnée au Nintendo Space World, ce ne sera plus l'ocarina,







BAS LES MASQUES !

Pour pouvoir traverser les divers obstacles qu'il rencontrera, Link devra porter des masques qui lui donneront une nouvelle apparence. Il pourra, par exemple, se transformer en créature marine, en gros golem de pierre ou encore en homme-plante planant. Assez amusantes, ces transformations permettent à Link d'effectuer de nouvelles actions comme nager ou détruire des éléments du décor. Tout un programme !









Sous forme d'homme-roc, Link peut se mettre en boule et rouler à toute allure. Il peut ainsi se déplacer rapidement et même participer à des courses.





A la demande générale des joueurs, il est désormais possible de chevaucher Epona sous sa forme de poney.

mais les masques qui tiendront la vedette dans ce nouvel opus. Les masques, pour quoi faire ? Pour se déguiser, tout simplement. D'une part, parce que c'est trop bien de se déguiser et, d'autre part, parce que cela permet de se transformer. Ainsi, si Link met le masque de Goron, il se transformera en énorme golem de pierre, tandis que s'il utilise le masque de Zora, il deviendra bleu, filiforme et pourra nager sous l'eau. Le nombre de masques disponibles est encore inconnu, mais nul doute que de nombreuses transformations seront envisageables et qu'il faudra savoir les utiliser pour débloquer pas mal de situations.

De plus, dans un tout autre registre, cette Continuing Saga proposera un jeu en temps réel. Fini les balades à dos d'Epona dans la prairie. La nuit tombe régulièrement et le jeu a une durée de vie limitée. Heureusement, il sera possible, semble-t-il, de convertir ses Roupies en unités de temps, par un système que M. Miyamoto étudie encore pour le moment. Dédié au Ram Pak spécial inclus avec Donkey Kong 64, Zelda Continuing Saga sera l'événement historique au mois de mars 2000... Si la nouvelle PlayStation ne sort pas en même temps...

Au bas de l'écran se trouve une espèce de cadran solaire qui vous indique l'état de l'avancée de la lune.





DES BOSS D'ENVERGURE

Dans ce nouveau jeu, Link n'affronte pas des créatures énormes, mais carrément turbo-gigantesques. Dans la savane, sous l'eau, dans un palais, les situations les plus variées sont prétextes à des affrontements dantesques.








Whaou !
ortement conseillé à tous ceux qui en veulent.
Ce jeu va vous rendre dingue. Vivez des descentes extrêmes en pilotant de surpuissantes motoneiges. Dévalez la montagne en choisissant les meilleurs chemins. Maîtrisez jusqu'à 40 figures incroyables pour mettre minables vos petits camarades. Avec Sled Storm vous n'aurez pas le temps d'avoir froid.
www.sledstorm.com
HOT LINE
08 36 68 55 15
ELECTRONIC ARTS
SLED STORM
PAL
PlayStation

RESIDENT EVIL 3 NÉMÉSIS

EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. JAPON : 22 SEPTEMBRE 99
DISPO. EUROPE : DÉBUT 2000

Resident Evi

Chef-d'œuvre en préparation

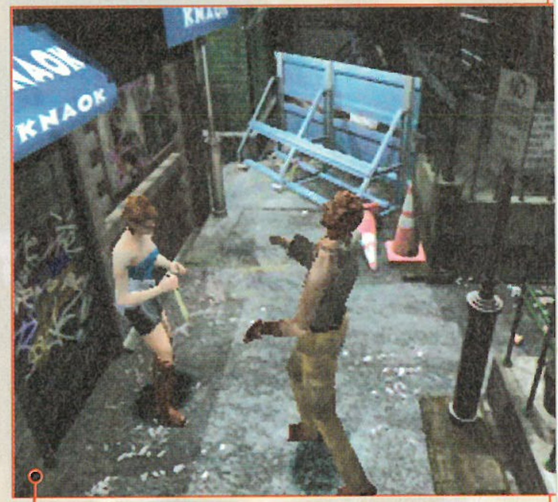


RESIDENT EVIL 3.

POUR LE MILLION DE JAPONAIS QUI ONT DÉJÀ RÉSERVÉ LE JEU DANS LES BOUTIQUES, IL NE RESTE PLUS QUE QUELQUES HEURES AVANT LA POSE DE LA DERNIÈRE PIERRE À L'ÉDIFICE DU MONUMENT DE L'HORREUR

SUR CONSOLE

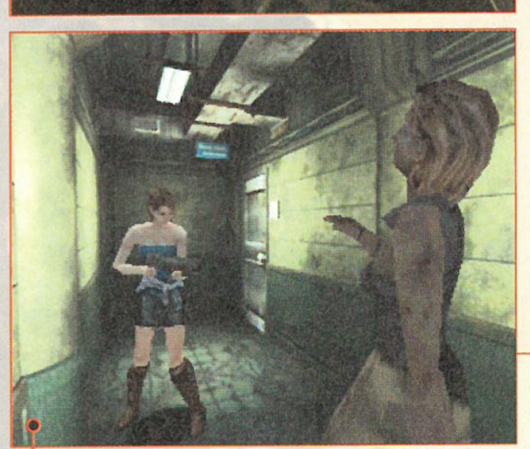
Resident Evil, la saga qui a fasciné plus de 9 millions de joueurs dans le monde, est en passe, le 22 septembre prochain, de battre un nouveau record, lors de la sortie du troisième volet au Japon. Avec près d'un million de précommandes et un scénario alléchant, cette suite, que tout le monde attend fébrilement, tiendra-t-elle ses promesses ? A première vue, le jeu est déjà, graphiquement, une sacrée tuerie. Ayant tiré les leçons des précédents volets de la sanglante saga, les programmeurs de Capcom ont travaillé jour et nuit, en connivence avec l'équipe de modélisation de Dino Crisis, pour obtenir à la fois des décors splendides et des personnages extrêmement bien détaillés, techniquement irréprochables. Le résultat ? Superbe, bien évidemment. Resident Evil 3 est un bijou graphique qui fera taire tous les détracteurs des précédents volets, ceux qui les trouvaient trop raides, trop statiques. Dans ce nouvel épisode, tout a été pensé pour que le joueur puisse prendre rapidement l'action en main, sans jamais avoir à faire de fastidieux efforts d'adaptation. La première de ces innovations se situe au niveau de la consultation des plans des lieux visités. Cette fois, il sera désormais possible de se déplacer sur le plan, mais aussi de zoomer différentes parties des cartes, afin de ne pas se paumer, ni de perdre du temps inutilement à tourner en rond.



Le couteau reste l'arme de la dernière chance.





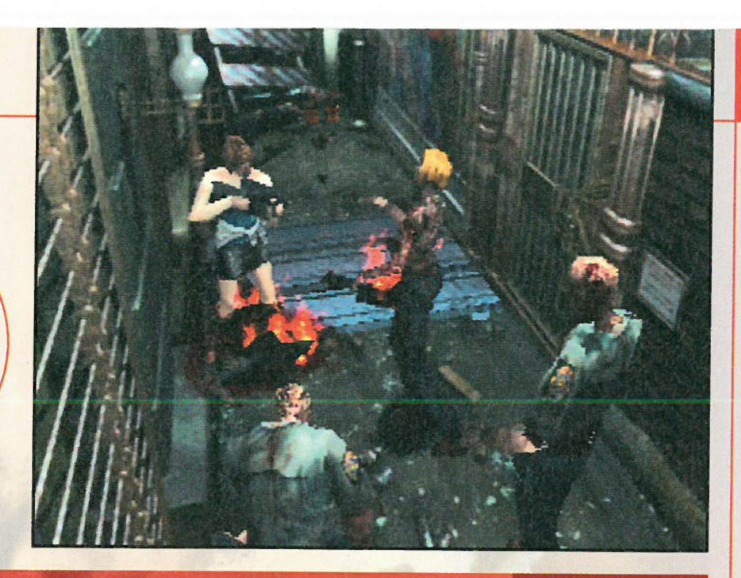


Une jeune fille un peu moisie. Il est temps de refaire son brushing à coup de gros sel, je crois.

HISTOIRE DE MOISI...

Dans ce troisième et dernier volet, c'est Jill, héroïne du premier Resident Evil, qui tient la vedette. Quant au scénario, tout se passe quelques heures

3 Némésis



UN ZOMBI, ÇA BRÛLE !

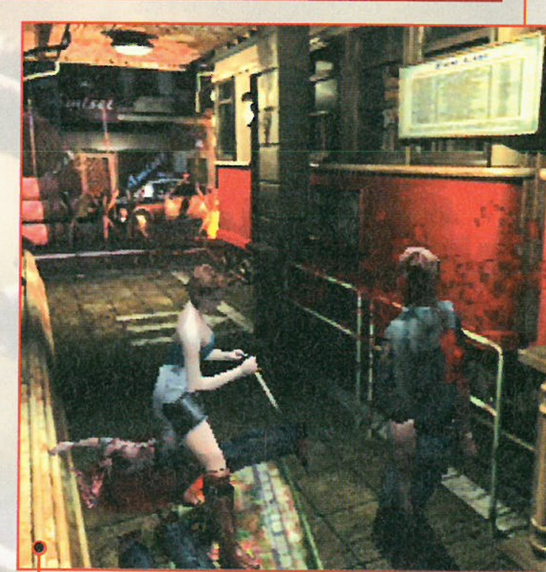
Contrairement aux grenades incendiaires du second opus, les armes brûlantes de ce troisième volet sont d'un autre ordre. Cette fois-ci, il s'agira d'un lance-fléchettes. Ces dernières s'enfonceront dans le corps des ennemis puis mettront quelques instants avant d'exploser. On peut ainsi s'amuser à tirer sur un zombi qui se tient au centre d'un groupe, afin d'enflammer toute la troupe qui se transforme alors en ensemble de clowns dansants en flammes.





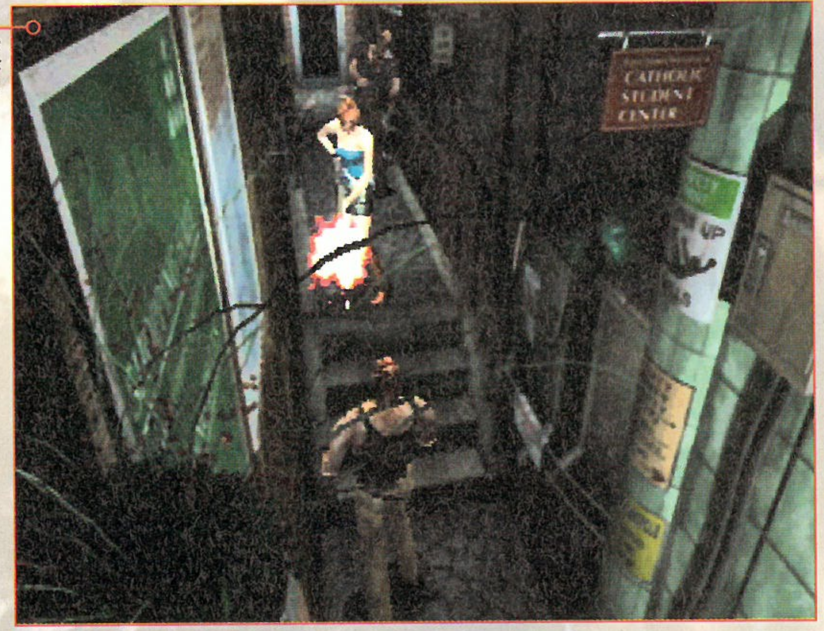


avant, puis 24 heures après Resident Evil 2, ce qui complique un peu les choses. Complexe et torturé, Resident Evil 3 proposera un grand nombre de situations différentes. Voyons l'une d'entre elles : le géant qui poursuit sempiternellement Jill et qui sait manier les armes. Ce géant n'a pas de nom, contrairement à ce qui avait été annoncé initialement (le nom de Némésis ayant été à plusieurs reprises cité). Véritable force de la nature, ce mystérieux personnage, qui à la fois fascine et effraie par son invincibilité, traque Jill à travers le commissariat de Raccoon City sans se préoccuper de ce qu'il y a sur son chemin. C'est assez étonnant à voir d'ailleurs, car il suffit que des zombis viennent s'intercaler entre lui et Jill pour le voir les balancer d'un revers rageur, avant de reprendre sa course. Et, contrairement aux autres ennemis, celui-ci est particulièrement intelligent et pourra utiliser des armes contre le joueur. Cela ne va pas faire plaisir à tout le monde, mais sachez que le brave gars est capable d'utiliser un bazooka et qu'il vise plutôt bien, l'animal ! Face à cet ennemi redoutable, Jill n'aura qu'une solution : le tour à 180° immédiat. A la manière de Dino Crisis, Jill pourra exécuter un demi-tour sans aucun temps mort grâce à une commande spéciale. Pratique pour balancer quelques pruneaux avant de repartir en courant.

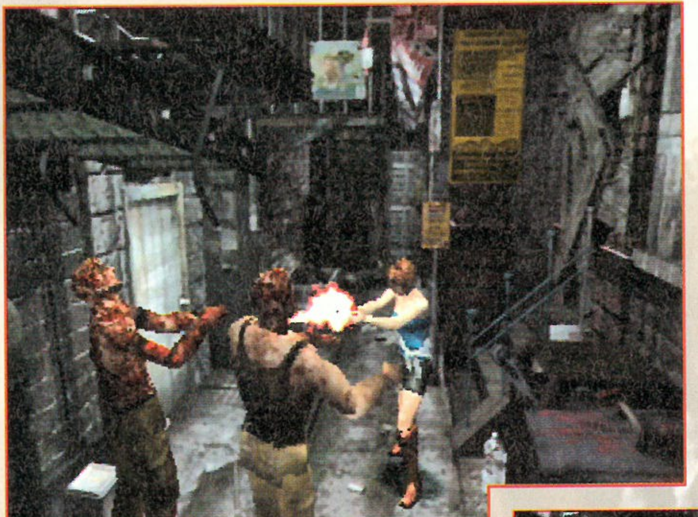


Les arrière-plans sont riches en détails et en effets de lumière.

PAR GREG



Les angles de caméra ont une fois de plus été choisis avec beaucoup de goût.



QUOI DE NEUF, TÊTE DE MORT ?

Au niveau des innovations, beaucoup d'améliorations mais pas une révolution. C'est vraiment dans le scénario et le déroulement du jeu que tout se jouera. Dédié aux fans de la série et presque à eux seuls, Resident Evil 3 fera, en fait, la lumière sur beaucoup de parties floues des précédents épisodes. Au niveau du background, les révélations se feront petit à petit, afin de ravir les inconditionnels du genre, qui retrouveront là beaucoup de références aux autres épisodes. Il sera donc particulièrement difficile pour les novices de s'attaquer à Resident Evil 3. C'est la volonté de Monsieur Okamoto, numéro 2 de chez Capcom, que de contenter les fans de la série avec ce volet, tandis que les autres versions (Game Boy, N64, Dreamcast) seront plus accessibles au grand public, que les jeux difficiles rebutent. Noir, sale et terrifiant, Resident Evil 3 donnera le frisson à tous ceux qui aiment ça.



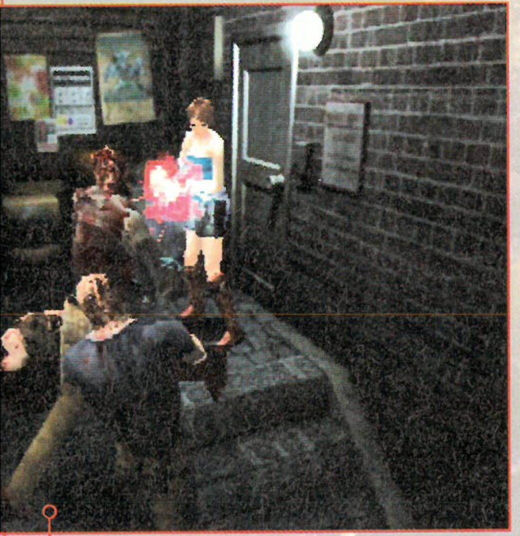


GESTION DES OBJETS

Comme dans les autres épisodes de la série, la gestion des objets se fait par le menu clair et concis que nous connaissons déjà bien.

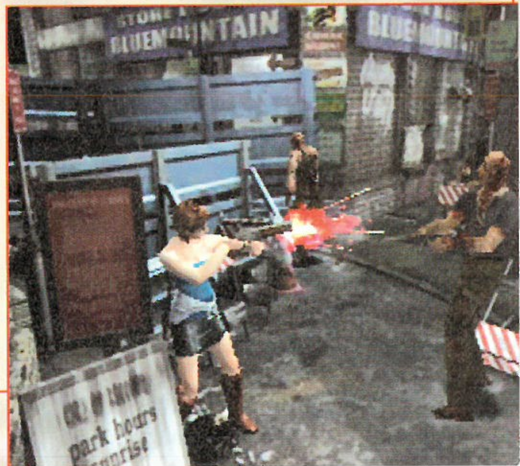






Dans Resident Evil 3, les zombis ont appris à monter les escaliers. Mais ils ne savent toujours pas arrêter les balles avec les dents, on a eu chaud.





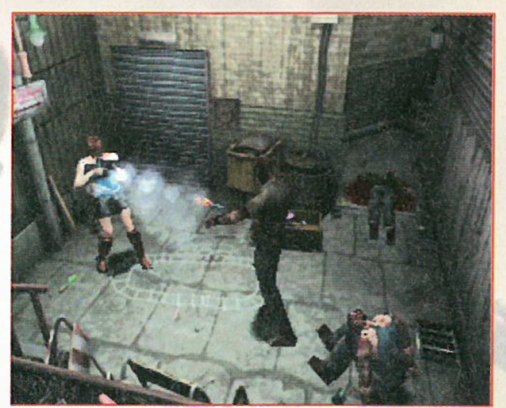
FAITES PARLER LA POUDRE !

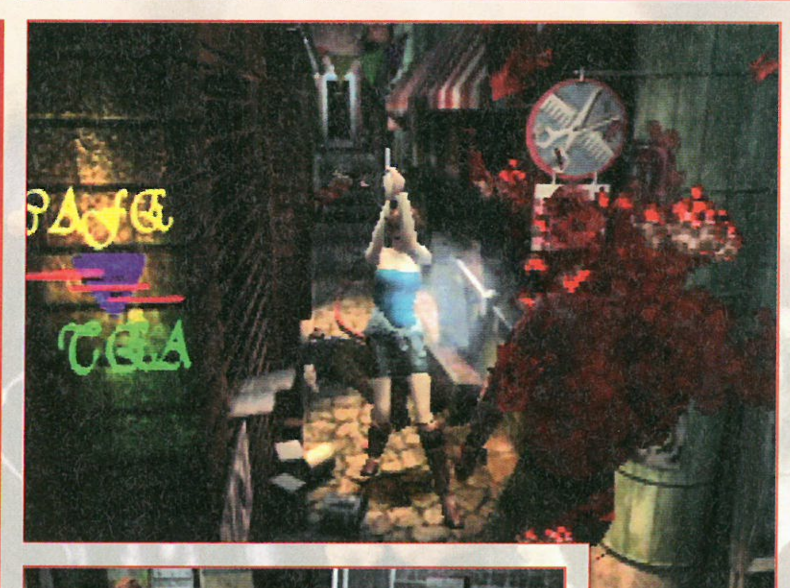
En plus de pouvoir mixer ses herbes de soin, il sera désormais possible de créer ses propres projectiles, grâce à l'option de customisation des poudres. On pourra donc à loisir prendre les composantes de diverses balles pour créer ses propres balles explosives, à fragmentations, dum-dum. L'art de la guerre dans toute sa splendeur.













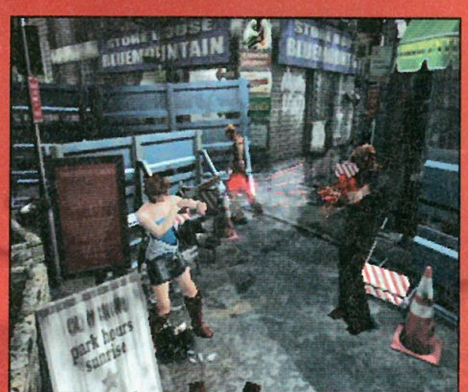


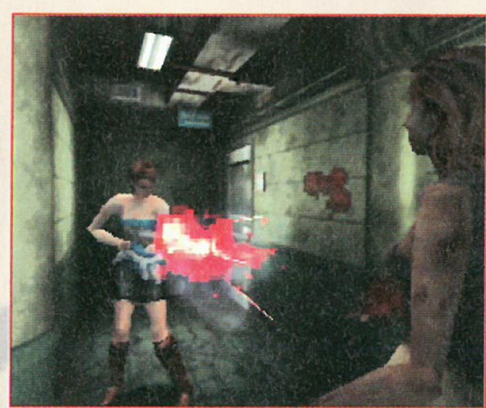


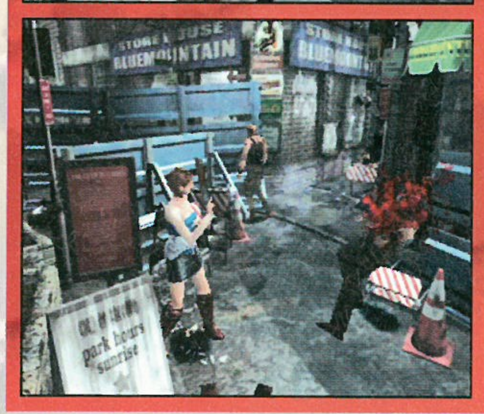
L'un des titres les plus attendus de l'histoire du jeu vidéo

SPLOCH !

Les effets des impacts de balles sont rendus avec des gerbes de sang encore plus violentes que dans les volets précédents. Des scènes réservées à un public averti, comme on aime à le dire aujourd'hui.







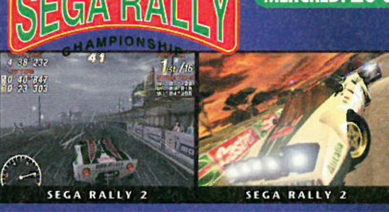
ATIONS MICROMANIA

émonstrateur vous permet de découvrir tous toutes les astuces des meilleurs jeux.

Dès maintenant venez tester et découvrir les fabuleux jeux DREAMCAST dans votre Micromania !

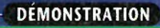
À partir du 20 octobre démonstrations Dreamcast dans tous les Micromania !

DÉMONSTRATION
MERCREDI 20 OCTOBRE - SAMEDI 23 OCTOBRE





Extrêmement réaliste, le légendaire jeu de Rallye est de retour dans une version exceptionnelle dédiée à Dreamcast.



DÉMONSTRATION
MERCREDI 27 OCTOBRE - SAMEDI 30 OCTOBRE





Sonic effectue une remarquable arrivée sur Dreamcast dans un monde aux superbes images haute résolution.



13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON *Nouveau*
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

45 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT *Nouveau*
C. Ccial Semécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY *Nouveau*
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut - Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH *Nouveau*
C. Ccial Place Auchan Illkirch - 670400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS *Nouveau*
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66



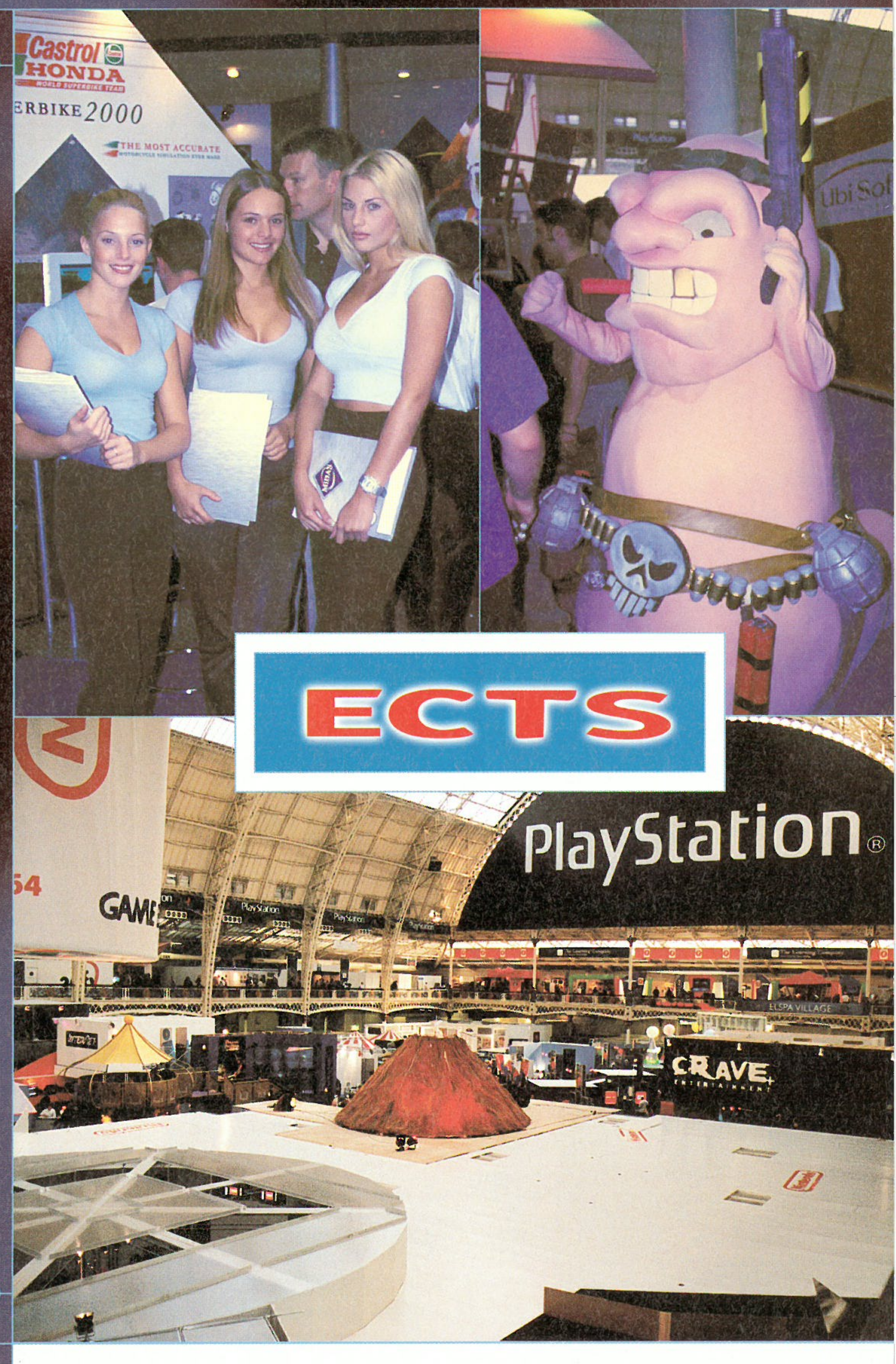
MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.



ECTS 99 : SHOW

Ce salon aura donc tenu toutes ses promesses. Rendez-vous loupés (très peu), éditeurs absents (pas mal), soirées arrosées (beaucoup), vos serviteurs épuisés (comme d'hab') et nouveautés inexistantes (énormément). Je pense que vous avez saisi notre message : nous sommes restés sur notre faim. Mais en super pros que nous sommes, nous avons quand même tenu à vous faire part de nos premières impressions sur des titres qui ont retenu notre attention. Car, à bien y réfléchir, il y en avait quand même quelques-uns. Ce qui, au global, nous permet de vous proposer ces quelques pages ECTSiennes. N'empêche : prenant une tournure de plus en plus marketing et de moins en moins show, l'ECTS est-il en train de disparaître ? Certains commencent à le penser. Bien que ce ne soit pas encore pour l'année prochaine (3 au 5 sept. 2000) ! Alors, comme disent les Anglais en vous amenant un bon repas : « enjoy ! ».

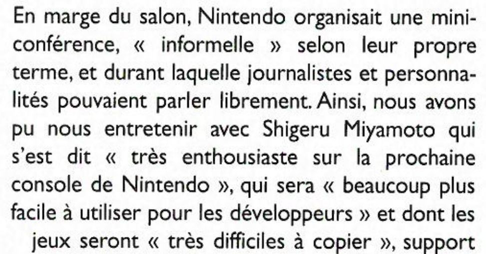
See you next year !



ET FROID

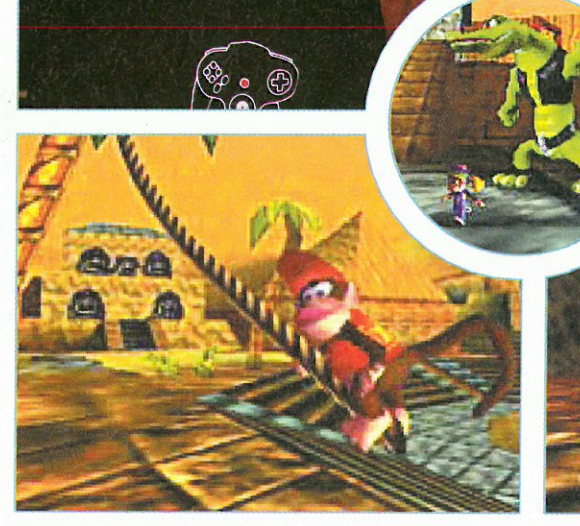
NINTENDO

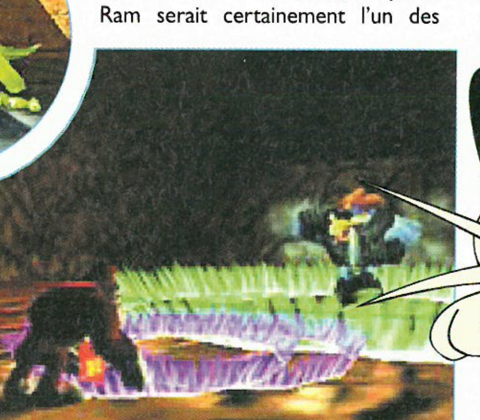
Miyamoto nous parle

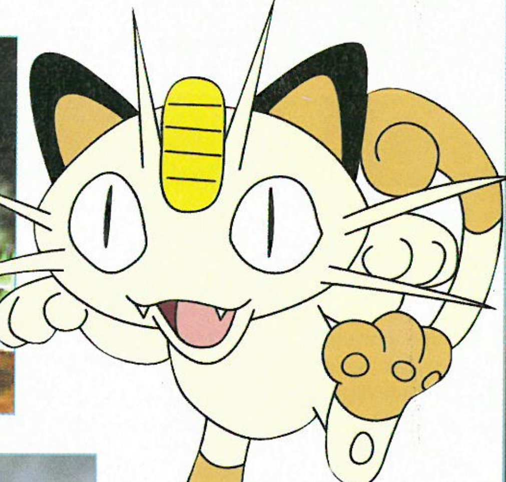


En marge du salon, Nintendo organisait une mini-conférence, « informelle » selon leur propre terme, et durant laquelle journalistes et personnalités pouvaient parler librement. Ainsi, nous avons pu nous entretenir avec Shigeru Miyamoto qui s'est dit « très enthousiaste sur la prochaine console de Nintendo », qui sera « beaucoup plus facile à utiliser pour les développeurs » et dont les jeux seront « très difficiles à copier », support DVD oblige. Le créateur de Zelda et de Mario a ajouté, en parlant de la Dolphin, qu'il « était essentiel d'avoir de très rapides taux de transferts, et que la Ram serait certainement l'un des atouts essentiels de la future Nintendo ». De même, « la Dolphin sera également capable, comme la PlayStation 2, de faire ressentir des émotions, au vu des spécificités techniques qu'offriront les deux machines », et qu'un Zelda était, à coup sûr, envisagé. Enfin, il a fait taire les rumeurs selon lesquelles il était pressenti pour remplacer un jour M. Yamauchi, actuel Président de Nintendo. Bref, au global, pour Nintendo, le véritable concurrent est bien Sony et sa PlayStation 2 (sans cesse évoquée), beaucoup plus que Sega et sa Dreamcast. La fin 2000 risque d'être mouvementée…

Sur le Net : www.nintendo.com





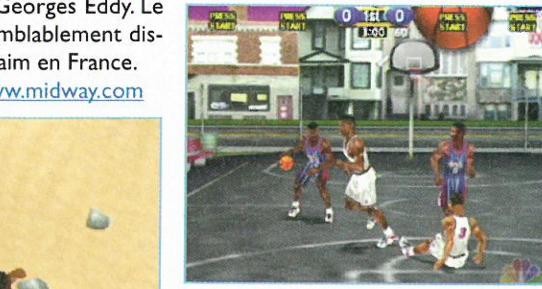


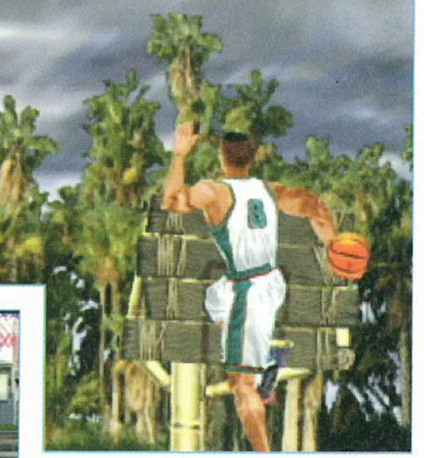
MIDWAY

NBA Showtime

En plus du jeu de basket-ball de Sega Sports, la Dreamcast sera bientôt pourvue d'un deuxième titre du même genre, avec NBA Showtime. Le titre propose des graphismes intéressants, des animations qu'on devine réalistes et des terrains de jeu aussi bien dans la rue que sur les parquets de la NBA. Bien entendu, on pourra s'y éclater à 4 en même temps, pour le plus grand plaisir des fèèèèns, comme dirait Georges Eddy. Le jeu sera vraisemblablement distribué par Acclaim en France.

Sur le Net : www.midway.com





MACHINE : DREAMCAST
GENRE : BASKET
SORTIE PRÉVUE : 1ER QUART 2000

>>>>> TELEX

Révolution technique ?

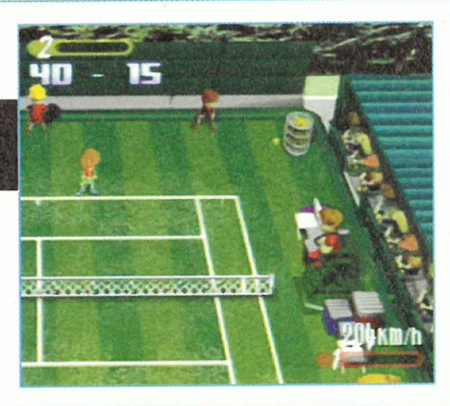
Sur le stand Acclaim, une vidéo a créé un mini événement sur le salon. Course automobile bien arcade, Vanishing Point impressionne surtout techniquement. Textures magnifiques, rendu graphique lissé digne du PC, soyons francs : si ce que nous avons vu tourne vraiment sur PlayStation, les développeurs de Clockwork Games vont révolutionner la programmation sur cette machine ! Encore plus fort que Gran Turismo 2 !

PAR TOUTE L'EQUIPE

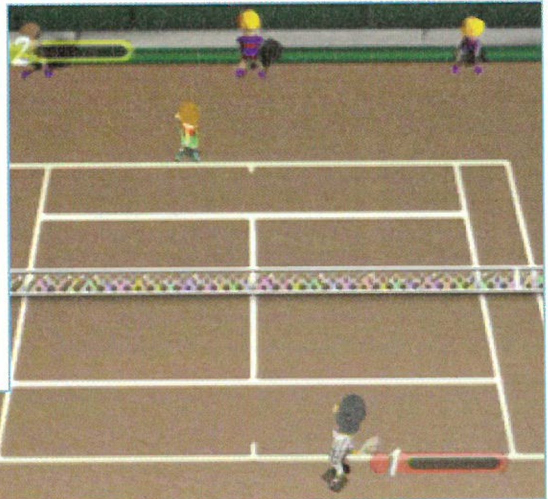
SUNSOFT

YehYeh Tennis

Après Kournikova's Tennis, voici l'autre tennis dont les joueurs et joueuses ont des têtes énormes. Le gameplay est le même, c'est-à-dire très arcade, avec des coups qui demandent un certain temps de concentration et de doigté. YehYeh Tennis propose pas moins de 26 joueurs, un mode carrière, un championnat, etc. ainsi que des surfaces aussi éclectiques que l'herbe, la terre battue et autres terrains en dur. Une bonne surprise en perspective pour 1 à 4 joueurs.
Sur le Net : www.sunsoft.co.uk



MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : TENNIS
SORTIE PRÉVUE : FIN 99, DÉBUT 2000



Mappet Monsters Crimson Eyes



MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : RPG
SORTIE PRÉVUE : FIN 99

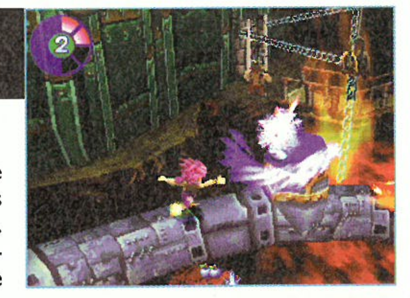
Dans ce RPG, auquel ont contribué quelques anciens membres de l'équipe de Final Fantasy VII, vous tenterez de rétablir la paix dans le royaume de Gross. Vous connaissiez les Pokémons ? Très bien, alors soyez heureux d'accueillir les Mappets ! Ces poupées à l'apparence humaine constituent, en effet, le cœur du jeu. Plus vous en créerez et plus vous les entraînerez, plus ces dernières deviendront de puissants compagnons de route. Le principe d'élevage d'êtres virtuels a décidément marqué les Japonais. Bien que peu original, Mappet Monsters se révèle suffisamment sympathique et bien réalisé pour que nous vous en reparlions d'ici la fin de l'année.
Sur le Net : www.sunsoft-games.com



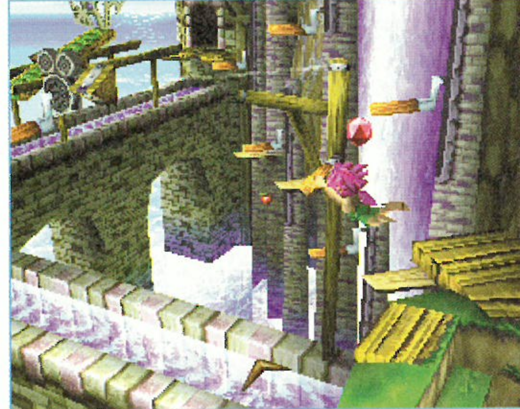
SONY C.E.

Tombi! 2

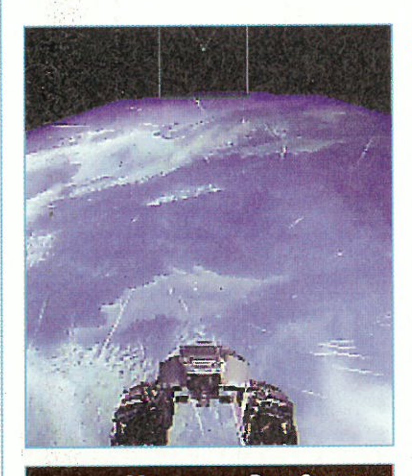
Décidément, les affreux cochons violets s'acharnent sur le pauvre Tombi ! Après l'avoir harcelé l'année dernière, ils ont, cette fois-ci, décidé de kidnapper sa copine d'enfance. Un bon prétexte pour retourner dans ce jeu où plates-formes et recherches se combinent allégrement. Grande nouveauté de cet épisode, les décors sont désormais intégralement réalisés en 3D avec trajet imposé style Pandemonium. Toujours aussi délirante et variée, la suite des aventures de cet homme des cavernes aux cheveux roses s'annonce aussi belle que riche en péripéties.



MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : PLATE-FORME/AVENTURE
SORTIE PRÉVUE : HIVER 2000



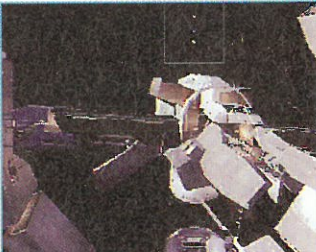
Star Ixiom



MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : SHOOT'EM UP
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000

L'irrésistible rêve de conquête spatiale revu et corrigé par Namco s'appellera Star Ixiom. Directement inspiré de la série des Colony Wars, ce nouveau shoot s'illustre toutefois, en intégrant une dimension stratégique supérieure aux titres de Psygnosis. Ainsi, dans le mode Conquest, outre les habituels dogfights, vous jouerez les envahisseurs et devrez mener à bien de gigantesques missions avec gestion de votre armada et élaborations de stratégies d'approche. Petite surprise, pour les inconditionnels de Starblade ou Galaga, Namco a réutilisé les vaisseaux de ces antiques jeux d'arcade. Nous attendrons d'en voir un peu plus pour nous forger une opinion.
Sur le Net : www.namco.com





>>>>> TELEX

Sony confiant

Malgré l'arrivée imminente de la PlayStation 2, Chris Deering, président de Sony Computer Entertainment Europe, n'envisage pas encore un ralentissement des ventes de PlayStation « 1 ». Ainsi, Sony compterait vendre près de 15 millions de PlayStation dans les trois prochaines années. Le parc installé s'élèverait alors à 35 millions de machines sur le Vieux Continent. Un record.



Saga Frontier 2

En attendant la déferlante Final Fantasy VIII, Squaresoft prévoit déjà la relève. Son nom : Saga Frontier 2 ! Réputé pour sa maîtrise esthétique sans comparaison, les décors ont ici été entièrement dessinés et coloriés à la main. Résultat : ce RPG vous immergera dans un univers médiéval d'une exceptionnelle richesse. Avec ses multiples embranchements scénaristiques, son gigantesque monde à explorer et ses personnages très attachants, Saga Frontier 2 ne se contente pas de ravir vos pupilles, il vous ouvre aussi les portes d'une véritable épopée ludique. Un nouveau chef-d'œuvre signé Squaresoft.
Sur le Net : www.welcome.to/sagafrontier2



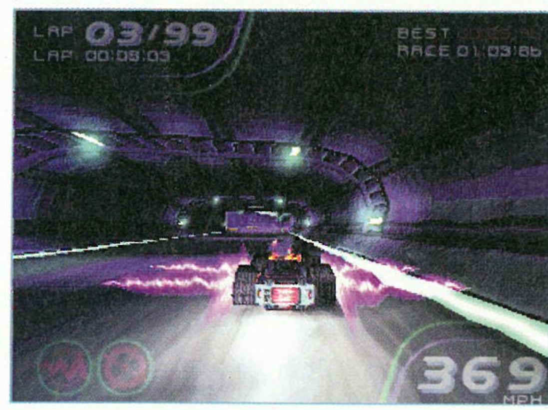
MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : RPG
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 2000

Rollcage Stage 2

Si le premier Rollcage avait presque fait l'unanimité, sa suite devrait assurer sa consécration. En suivant le célèbre théorème du « toujours plus » (ne me demandez pas d'où ça sort, surtout), cette suite incorporera une multitude de nouveaux circuits démoniaques dignes des vertigineux tracés de WipEout 3, ainsi qu'un nombre incalculable de voitures et armes inédites. Plus rapide, beaucoup plus impressionnant et véritablement plus agréable grâce à l'amélioration du système de caméras, Rollcage Stage 2 risque bien de tout détruire sur son passage. C'est le cas de le dire !
Sur le Net : www.playstation.tm.fr



MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : COURSE
SORTIE PRÉVUE : FIN 1999





MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : SIMULATION AUTO
SORTIE PRÉVUE : 7 DÉCEMBRE 1999

Gran Turismo 2

GT 2 a refait son apparition à l'occasion de cet ECTS. Par rapport à l'E3, on a enfin pu admirer les Mercedes et les Peugeot dans les menus du jeu, sans pouvoir les utiliser, mais également des voitures italiennes qui, elles, étaient jouables. Difficile de se faire une vraie idée du potentiel de GT2, même si nous restons intimement convaincus qu'il risque d'être phénoménal. Visuellement, cela demeure identique à GT1, mais la différence se fera certainement sur les 99,9 % du produit encore non dévoilés. Certainement du nouveau le mois prochain !
Sur le Net : www.playstation.tm.fr



INFOGRAMES

Ronaldo V-Football

Même si nous n'avons pas vu de nouvelle version sur le stand, il fallait que l'on vous montre les nouveaux clichés du jeu. A première vue, rien de différent mais, à y regarder de plus près, on note d'incroyables changements. Tous les joueurs paraissent lissés de fort belle manière et semblent réagir avec un grand réalisme. Certes, il est encore trop tôt pour tirer des conclusions définitives, mais Ronaldo V-Football pourrait bien créer une grosse surprise, début 2000. C'est tout le mal qu'on lui souhaite.
Sur le Net : www.infogrames.fr



MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : FUTCHEBOL
SORTIE PRÉVUE : 1ER QUART 2000

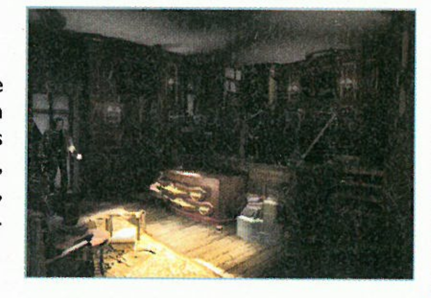


MACHINES : DREAMCAST/PS 2 ?
GENRE : AVENTURE
SORTIE PRÉVUE : FIN 2000

Alone in the Dark 4

Infogrames distille les photos et les infos au compte-gouttes, sur le quatrième volet des aventures d'Edward Carnby. Normal, à plus d'un an de sa sortie sur Dreamcast. Et pourquoi pas sur PlayStation 2 ? Les kits de développement définitifs ne vont pas tarder à être donnés et, ma foi, si la trame et les effets sonores et graphiques tiennent la route, on pourrait bien avoir un nouveau futur chef-d'œuvre en perspective. Préparez vos yeux !
Sur le Net : www.infogrames.fr

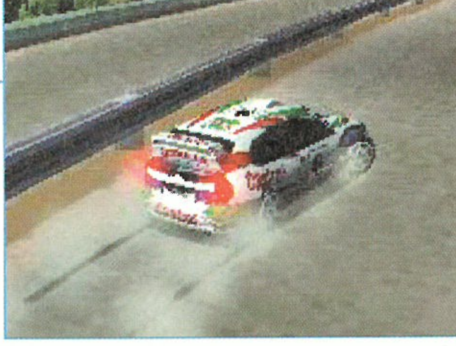




Rally Masters

V-Rally et Colin McRae Rally risquent d'avoir un concurrent sérieux, à partir de l'année prochaine. En effet, Rally Masters propose, lui aussi, des graphismes alléchants et un gameplay intéressant. En outre, il disposera de 24 pilotes de rallye, de 17 voitures du championnat, permettra à 8 joueurs d'être en compétition, et pas moins de 48 circuits et de conditions météo différentes. Au vu des images, il devrait, en effet, pouvoir tirer son épingle du jeu. Mais attendons d'y jouer avant tout.
Sur le Net : www.infogrames.fr

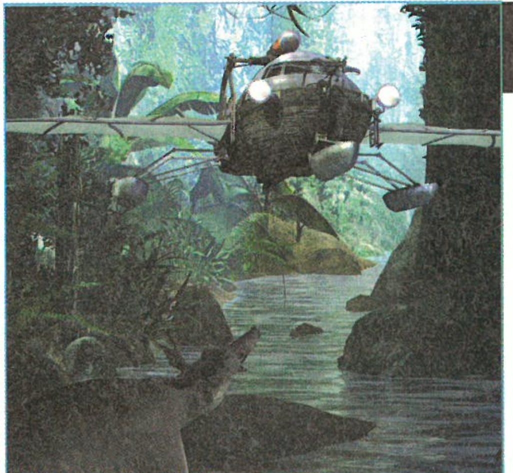




Machine : PlayStation
Genre : Course de rallye
Sortie Prévue : 1er quart 2000



Machine : PlayStation
Genre : Aventure
Sortie Prévue : Fin 1999



MICROIDS

L'Amerzone

Tiré de la bande dessinée du même nom dont l'auteur est Benoît Sokal, L'Amerzone vous plonge dans un univers imaginaire de toute beauté, dans lequel vous avancerez à tâtons, à la recherche du moindre indice qui vous mettra (dans un premier temps) sur la voie d'une singulière machine volante. Tout est recherche, réflexion et univers à 360°, à la manière d'un Versailles. Egalement sur PC, l'Amerzone sur PlayStation propose des cinématiques d'une rare qualité et des graphismes assez bluffants. Les amateurs de jeu d'aventure devraient y trouver leur bonheur.
Sur le Net : www.casterman.com/amerzone
Et aussi : www.microids.com

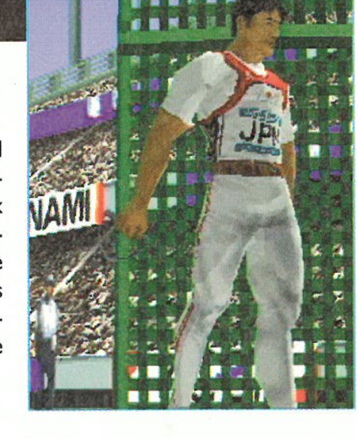


Machines : PS et Dreamcast
Genre : Simulation multi-sports
Sortie Prévue : Début 2000

KONAMI

International Track and Field 2

Si le sport en canapé a toujours été pour vous une seconde nature, International Track and Field 2 va certainement vous combler. Au programme de ces olympiades ludiques, plus d'une douzaine d'épreuves : du traditionnel 100 mètres aux éreintantes épreuves de cyclisme, en passant par celles d'haltérophilie ou encore de saut de cheval, rien ne vous sera épargné. La variété des épreuves et une extraordinaire réalisation technique (ouah le réalisme !) s'illustrent comme les points forts du jeu. Le tout dans la plus grande des convivialités bien évidemment (jusqu'à 4 joueurs). Ambiance survoltée et crampes aux mains garanties. Je plains déjà vos pauvres pads... une pensée aussi pour vos voisins.
Sur le Net : www.konami.com



Suikoden 2

Récemment élu troisième jeu préféré des Japonais pour le début 99, Suikoden 2 s'apprête enfin à envahir nos vertes contrées. Le scénario remarquable vous projettera, cette fois-ci, au cœur d'une terrible conspiration politico-militaire. D'un point de vue technique, cette suite reste fidèle au premier volet et privilégie toujours une représentation en 2D. Toutefois l'intérêt du titre réside dans ses nombreuses phases de wargame, ainsi que dans la constitution de votre bataillon (108 personnages à découvrir). Un grand RPG d'une profondeur impressionnante.
Sur le Net : www.konami.com/games/suikoden_2





Machine : PlayStation
Genre : RPG
Sortie Prévue : Automne 1999

>>>>> TELEX

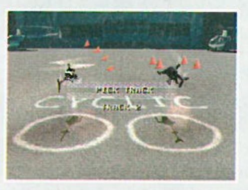
Aperçu de la PlayStation 2

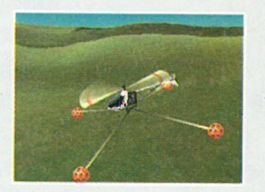
Ian Hetherington, l'ancien dirigeant de Psygnosis, et Martin Kenwright viennent de fonder un nouveau studio de développement anglais baptisé Evolution. Leur premier titre ? Nous l'avons vu en exclu : il s'agit d'une simulation de rallye techniquement hallucinante et d'un réalisme si stupéfiant qu'il enfonce toute la concurrence, PC compris. La machine ? La PlayStation 2 ! Nous sommes restés sans voix. Pour le moment aucune image n'est disponible.





R/C STUNT COPTER







Abandonnez la catégorie des rampants en prenant les commandes d hélicoptère radiocommandé. Ultra-nerveux, l'appareil vous donnera sensations de pilotage les plus étonnantes de l'univers de la simulati sur PlayStation évidemment. L'apprentissage sélectionnera les p résistants des pilotes, capables d'encaisser les séries de cascades t physiques. Alors un conseil : accrochez-vous dès le décollage !









e 1er simulateur d'hélicoptère télécommandé au monde sur PlayStation

CRAVE ENTERTAINMENT

Galerians

Qu'allait-il faire dans cette galère ? Eh bien, c'est certainement la question que s'est posée le jeune Rion, en se réveillant sur la chaise d'un lugubre laboratoire. Vous errerez ainsi dans un Neo Tokyo chaotique où les machines et les hommes se livrent un redoutable combat, le tout à la recherche de vos drogues curatives (les pouvoirs télépathiques, ça use). Limite Akira sur les bords, mais bon. Techniquement, Galerians n'a pas grand-chose à envier à un titre tel que Resident Evil. Des décors pré-calculés fins et détaillés, une animation réaliste des personnages 3D, mais surtout une ambiance gore et dérangeante saisissante..
Sur le Net : www.asciient.com/home/index.html



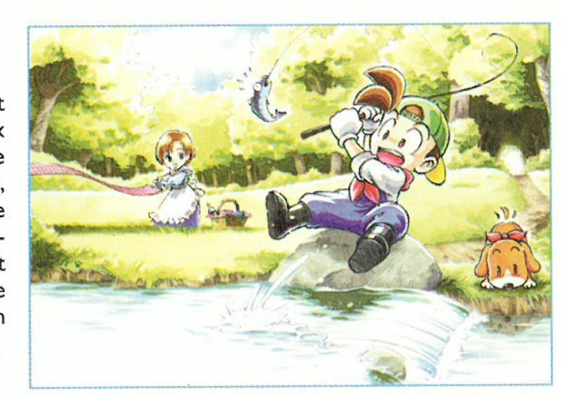
MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : AVENTURE
SORTIE PRÉVUE : 1ER TRIMESTRE 2000

MACHINE : NINTENDO 64
GENRE : GESTION DE FERME
SORTIE PRÉVUE : 1ER TRIMESTRE 2000



Harvest Moon

Avec ce jeu de gestion de ferme, Crave Entertainment (Aero Dancing) prouve une nouvelle fois son soutien aux productions atypiques. Mais Harvest Moon ne se contente pas de vous faire labourer les champs et traire les vaches, vous pourrez également interagir avec une cinquantaine de personnes. Le jeu compte, d'autre part, plus de 400 événements aléatoires (météo, finance, rencontres, amitiés...), et des scripts de comportements assez sophistiqués. Un titre résolument original mais qui risque de ne toucher qu'un public très restreint.
Sur le Net : www.cravegames.com

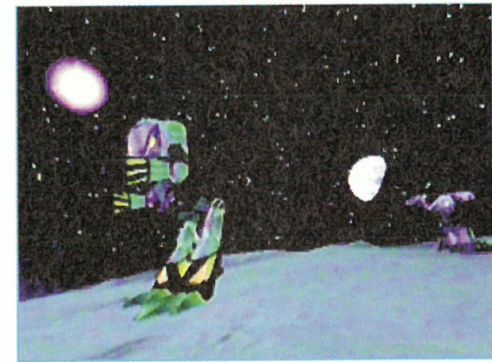


Battle Zone 64

Après un passage très remarqué sur PC, Battle Zone débarque sur la machine de Nintendo. Ce jeu de stratégie futuriste mixant habilement tactique et scène de shoot (on peut soi-même piloter ses unités et changer de véhicule à tout moment) proposera 30 niveaux, une campagne totalement originale (Russes et Américains s'affrontent pour s'approprier des vestiges de technologies aliens), 32 unités à contrôler et 30 à commander. Le mode multi-joueurs, quant à lui, permettra à deux joueurs de s'affronter en écran splitté.
Sur le Net : www.cravegames.com



MACHINE : NINTENDO 64
GENRE : STRATÉGIE
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 1999



UBI SOFT

Suzuki Alstare Extreme Racing

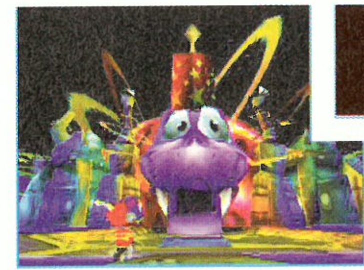
Même si cette version Game Boy Color est loin d'être aussi complète que son équivalent sur Dreamcast, Suzuki Alstare Extreme Racing GB risque toutefois d'en surprendre plus d'un. Avec plus de 16 circuits, de nombreuses motos officielles de la firme Suzuki (faut bien rentabiliser la licence, que voulez-vous), ainsi qu'une animation aussi fluide que rapide, ce jeu pourrait bien devenir la référence du genre sur la portable de Nintendo.
Sur le Net : www.ubisoft.fr

MACHINE : GAME BOY COLOR
GENRE : COURSE
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1999



Sprocket

Le Whoopie World, parc d'attractions intergalactique bien connu des habitants de Pluton, est menacé par la démence de Jo-Jo, le raton laveur ! Et croyez-moi, je n'invente rien. Donc, voilà, seul Sprocket le petit robot monté sur un monocycle peut rétablir la situation en reconstruisant tout ce que l'autre malade aux dents longues s'amuse à détruire. Passer votre temps à manier des blocs et à retrouver des tickets d'entrée, tel est votre destin. Bien délirant, Sprocket vous entraînera donc dans un jeu truffé d'énigmes et de gags en tout genre. Un titre sympathoche où action et réflexion semblent faire bon ménage.
Sur le Net : www.ubisoft.fr



MACHINE : NINTENDO 64
GENRE : PLATE-FORME/ACTION
SORTIE PRÉVUE : FIN 1999





tenez-vous prêts...


Nintendo
GAME BOY
Pokémon
Attrapez-les tous!
Nintendo
GAME BOY
Pokémon
Attrapez-les tous!
Version Rouge



Rayman

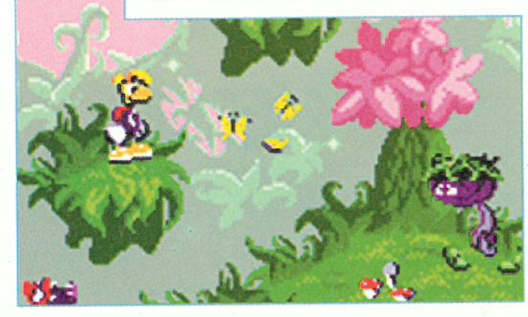
Alors que Rayman 2 s'apprête à sortir sur toutes les consoles dites de salon, la Game Boy Color accueille enfin le premier volet des aventures du lémurien bondissant. Les plus jeunes ou les grands voyageurs pourront ainsi découvrir, au creux de leurs mains, un univers bon enfant excessivement coloré. En attendant de savoir si quelques surprises inédites ont été prévues pour cette version GBC, sachez d'ores et déjà que de nombreux niveaux toujours haletants, voire pas toujours évidents, vous attendent. Très beau et divertissant, Rayman est décidément très présent en cette fin d'année.
Sur le Net : www.raymanworld.com



MACHINE : GAME BOY COLOR
GENRE : PLATE-FORME
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 2000



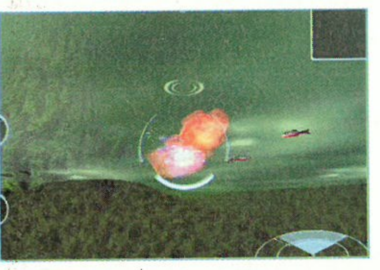


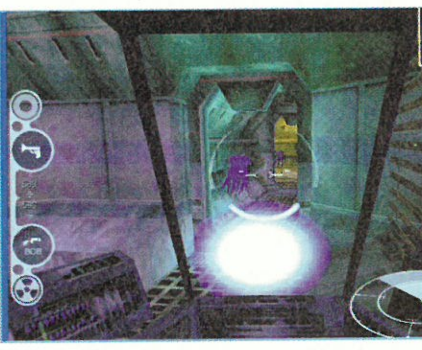


MACHINE : DREAMCAST
GENRE : ACTION/AVENTURE
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 2000

Deep Fighter

L'océan et ses abysses renferment de mystérieux trésors. Membre d'une légendaire civilisation immergée, vous devrez lutter pour préserver ses richesses, à commencer par votre Cité. Au cours de votre aventure, certaines missions nécessiteront l'utilisation de différents moyens de locomotion, ce qui aura pour effet d'apporter une bonne dose de variété. Assez original, doté d'une belle réalisation technique et d'un environnement sonore de qualité, Deep Fighter s'annonce donc sous les meilleurs auspices. En attendant Ecco the Dolphin, la Dreamcast se jette déjà à l'eau. C'est le commandant Cousteau qui serait content.
Sur le Net : www.ubisoft.fr











Papyrus

L'arrivée de la couleur a révolutionné de nombreux médias et la Game Boy n'est pas la dernière à en profiter. Renversant de s'apercevoir qu'après 10 années d'existence, la portable de Nintendo est en train de connaître une véritable seconde vie. En tout cas, Papyrus, adapté de la bande dessinée des éditions Dupuis, nous prouve, de la plus belle des manières, le potentiel de cette machine. Croyez-nous, avec son choix entre deux personnages jouables, ses environnements graphiques variés et d'une finesse rare ainsi que ses animations tout bonnement stupéfiantes, ce jeu de plate-forme promet beaucoup.
Sur le Net : www.ubisoft.fr





MACHINE : GAME BOY COLOR
GENRE : PLATE-FORME
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1999

ATTENTION

quand il fait
le dos

rond

c'est
qu'il se
met en

BOULE.







NIC déboule sur Dreamcast. En avion, dans un casino, un flipper ou dans le métro,
ayez de le suivre dans les situations les plus variées. Cardiaques s'abstenir !

SEG

Arcatera

Une grande aventure style heroïc fantasy mêlée à des éléments RPG… voici à quoi vous convie Arcatera. Histoire de nous faire un peu plus saliver, les développeurs annoncent un scénario résolument non linéaire (plus de 10 fins prévues), des centaines de lieux et personnages différents, ainsi que des énigmes à la « Agatha Christie ». Hum, intéressant ma foi. En outre, grâce à l'horloge interne de la Dreamcast, la console prendra en compte la durée de vos parties, ce qui conditionnera le déroulement du jeu à proprement parler. Arcatera devrait être l'un des premiers jeux d'aventure à voir le jour sur Dreamcast en Europe et devient, à ce titre, assez attendu.
Sur le Net : www.ubisoft.fr/sites/arcatera/page2.html



MACHINE : DREAMCAST
GENRE : AVENTURE
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 2000



CRYO INTERACTIVE

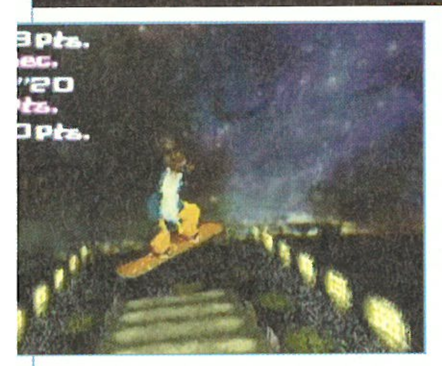
Devil Inside

Un nouveau titre chez le développeur/éditeur français Cryo. Il s'agit de Devil Inside, un jeu d'aventure/action à la troisième personne assez glauque, à mi-chemin entre le film Kika et Resident Evil. Développé par Gamesquad, un jeune studio lyonnais à la tête duquel on trouve Hubert Chardot, l'un des talentueux auteurs de Alone in the Dark, Devil Inside dispose de sérieux atouts : un excellent moteur 3D, un design réussi et une mise en scène originale. A surveiller de près !
Sur le Net : www.cryo-interactive.fr



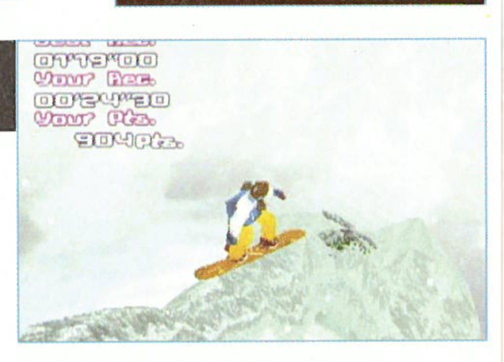
MACHINE : DREAMCAST
GENRE : ACTION/AVENTURE
SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000

VIRGIN INTERACTIVE



Trick'N Snowboarder

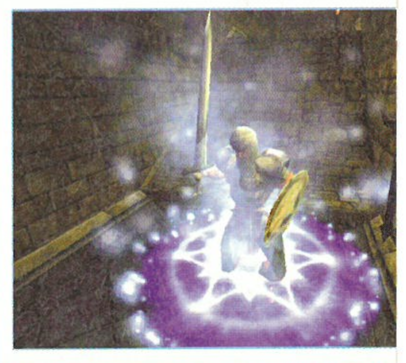
Le jeu de snowboard ultime, ça fait cinq ans que les joueurs PlayStation l'attendent. Cette fois, c'est Capcom qui tente sa chance avec Trick'n Snowboarder, plus connu au Japon sous le nom de Trick'n Slide. La principale originalité de ce titre hyper complet est de proposer un mode story dans lequel vous devez filmer vos exploits pour trouver des sponsors et financer l'achat de votre matos. Sympa. Sinon, côté sensations, ce n'est pas encore tout à fait ça ; les riders sont assez raides et le comportement de la planche est loin de valoir celui de 1080°. Vous me direz, on en demande peut-être trop.
Sur le Net : www.virgin.co.uk

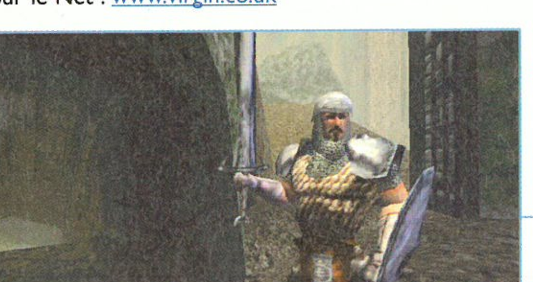


MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : SNOWBOARD
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 1999

Dragons Blood

A l'heure actuelle, on ne sait encore que très peu de chose au sujet de ce jeu d'action médiéval signé Interplay. Il s'agit de la suite de Die by the Sword, précédemment paru sur PC. Développé en parallèle sur PC et sur Dreamcast, Dragons Blood proposera trois scénarios distincts, des éléments de RPG (les caractéristiques de votre héros progressent et vous pouvez choisir votre classe), une bonne vingtaine de sorts et 4 armes magiques customisables. La réalisation graphique, tout simplement spectaculaire, laisse en tout cas espérer de grandes choses. Keep the faith !
Sur le Net : www.virgin.co.uk

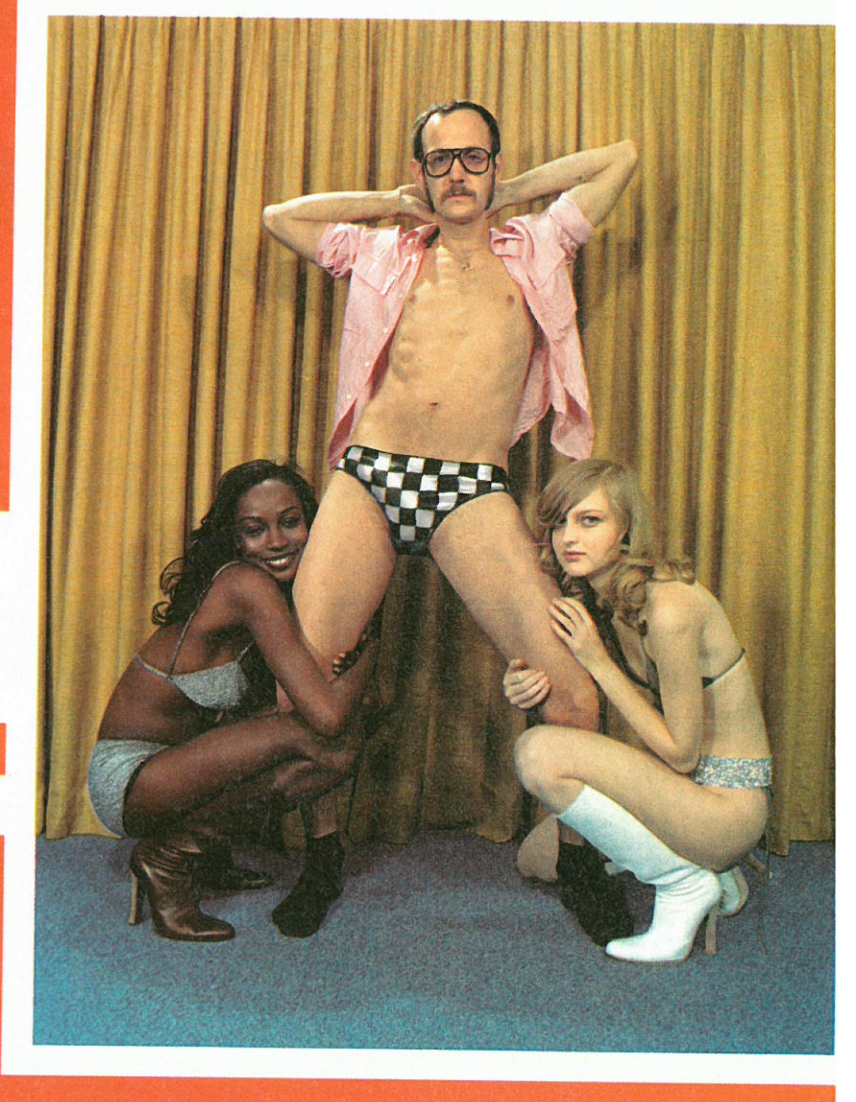






MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : ACTION/AVENTURE
SORTIE PRÉVUE : HIVER 1999

À défaut d'être FINLANDAIS, soyez fin Pilote.



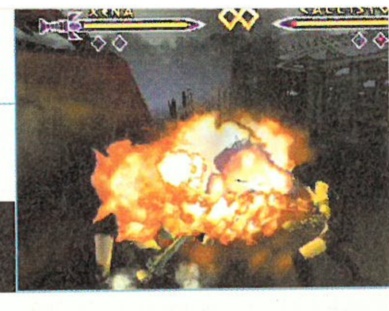






…duire les voitures de rallyes les plus célèbres est à votre portée. Devenez fin pilote dans toutes les conditions …ur tous les terrains. Grâce à la connexion internet intégrée, enregistrez vos meilleurs temps et téléchargez le tableau des meilleurs scores.

SEGA



TITUS INTERACTIVE



Xena Warrior Princess the Talisman of Fate

Xena est décidément très en vogue ces derniers temps. Après Electronic Arts, c'est donc au tour de Titus de nous donner sa vision de la princesse guerrière fardée et shampooinée. Contrairement au titre d'EA, qui propose une action proche de celle de Nightmare Creatures, le titre de Titus, lui, est un pur jeu de baston dont la principale caractéristique est de permettre à quatre joueurs de s'affronter simultanément à l'écran. Au programme : des coups archi-classiques, 11 persos ringards issus de la série et une réalisation graphique qui tient la route. A voir.
Sur le Net : www.titusgames.com

MACHINE : NINTENDO 64
GENRE : COMBAT
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1999

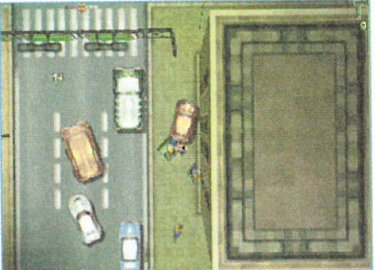


TAKE 2 INTERACTIVE

Gran Theft Auto 2

RockStar Games récidive, au plus grand dam du père Gollum (il déteste GTA). Petite anecdote : pour cette suite parfaitement inutile, le studio s'est débarrassé du responsable du moteur de GTA ! Une bonne chose de faite ! Le principe, lui, reste rigoureusement identique. Il s'agit toujours de perpétuer un maximum de crimes. Un concept plus que contestable, que la relative simplicité de la réalisation ne désamorce pas forcément. Les nouveautés se résument à la présence de gangs concurrents et aux interventions du FBI, des troupes d'élite et de l'armée.
Sur le Net : www.take2europe.com





MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : KILL'EM ALL
SORTIE PRÉVUE : HIVER 1999



CODEMASTERS



MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : COURSE MULTI-JOUEURS
SORTIE PRÉVUE : HIVER 1999

MicroMachines 4

Plus de petites voitures pour ce quatrième volet ! Désormais, le joueur incarne des humanoïdes lilliputiens et les courses se disputent à pied ! Vos personnages peuvent se pousser, utiliser des items, sauter, escalader ou encore déclencher des supers attaques. La version définitive proposera 32 circuits vicieux comme tout, 12 personnages et 5 modes de jeu différents. Un jeu parfaitement réalisé qui s'annonce au minimum aussi fun et convivial que son illustre prédécesseur.
Sur le Net : www.codemasters.com

Music 2000

Pour cette édition 2000 de Music, les développeurs ont joué la carte de l'accessibilité et de la convivialité. L'interface est devenue nettement plus confortable, le jeu propose maintenant une table de mixage avec 24 pistes audio, de nouveaux riffs dance, grunge, rock et rap, un éditeur permettra de composer ses mélodies note par note, comme notre ami Mozart. Enfin, il sera possible de créer des vidéos 3D grâce à de nouveaux outils et de « jammer » à quatre simultanément ! Moi, je dis, c'est la classe.
Sur le Net : www.codemasters.com



MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : CRÉATION MUSICALE
SORTIE PRÉVUE : HIVER 1999

>>>>> TELEX

La RPGmania

Le tant acclamé et attendu Grandia sortira finalement en France en février 2000. Un nouveau RPG captivant et superbe qui, traduit dans la langue de Molière, devrait enfin nous livrer ses charmes.

No Fear Downhill Mountain Biking



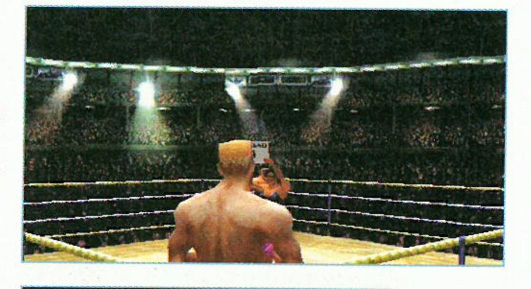
Si le potentiel ludique des toutes premières versions de ce jeu de course de VTT extrême ne nous avait pas franchement convaincu, cette version ECTS, en revanche, nous a agréablement surpris. Les sensations procurées par la vue guidon et les dérapages sont tout simplement excellentes. La réalisation graphique, elle, reste globalement assez similaire à celle du premier Colin McRae Rally (clipping moyennement bien géré et textures pixellisées). Sinon, on nous promet, pour la version finale, 25 parcours chaotiques et tout un tas de tricks bien casse-gueule. A suivre donc.
Sur le Net : www.codemasters.com





MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : COURSE DE VTT
SORTIE PRÉVUE : HIVER 1999

Prince Naseem Boxing



Comme No Fear, la simulation de boxe de Codemasters avait, depuis trois, quatre mois, disparu de la circulation. Malheureusement, cette nouvelle version nous a quelque peu laissés sur notre faim. Les déplacements des boxeurs sont trop glissants, les mouvements se révèlent également assez décevants (trop secs et pas assez décomposés). Autant dire qu'à ce stade du développement, Prince Naseem Boxing ne fait pas vraiment le poids face à KO Kings d'EA Sports. Mais bon, pas de panique, les développeurs ont a priori conscience de tous ces problèmes.
Sur le Net : www.codemasters.com

MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : SIMULATION DE BOXE
SORTIE PRÉVUE : HIVER 1999

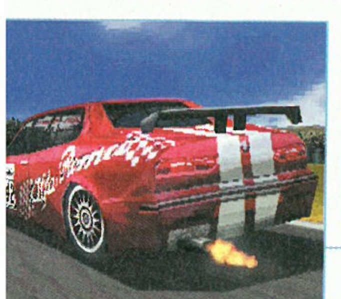




TOCA World Touring Cars

Le troisième volet de la série TOCA risque fort de déconcerter les puristes de la simulation. En effet, les développeurs ont radicalement changé leur fusil d'épaule. Tenez vous bien, cette nouvelle mouture sera placée sous le signe du grand public. Exit les modèles de conduite hyper pointus, c'est d'arcade dont il est question dorénavant ! Un changement d'orientation surprenant voire incompréhensible, les amateurs de conduite virtuelle étant constamment en quête d'un réalisme accru. Affaire à suivre...
Sur le Net : www.codemasters.com

MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : SIMU. DE COURSE AUTOMOBILE
SORTIE PRÉVUE : HIVER 1999



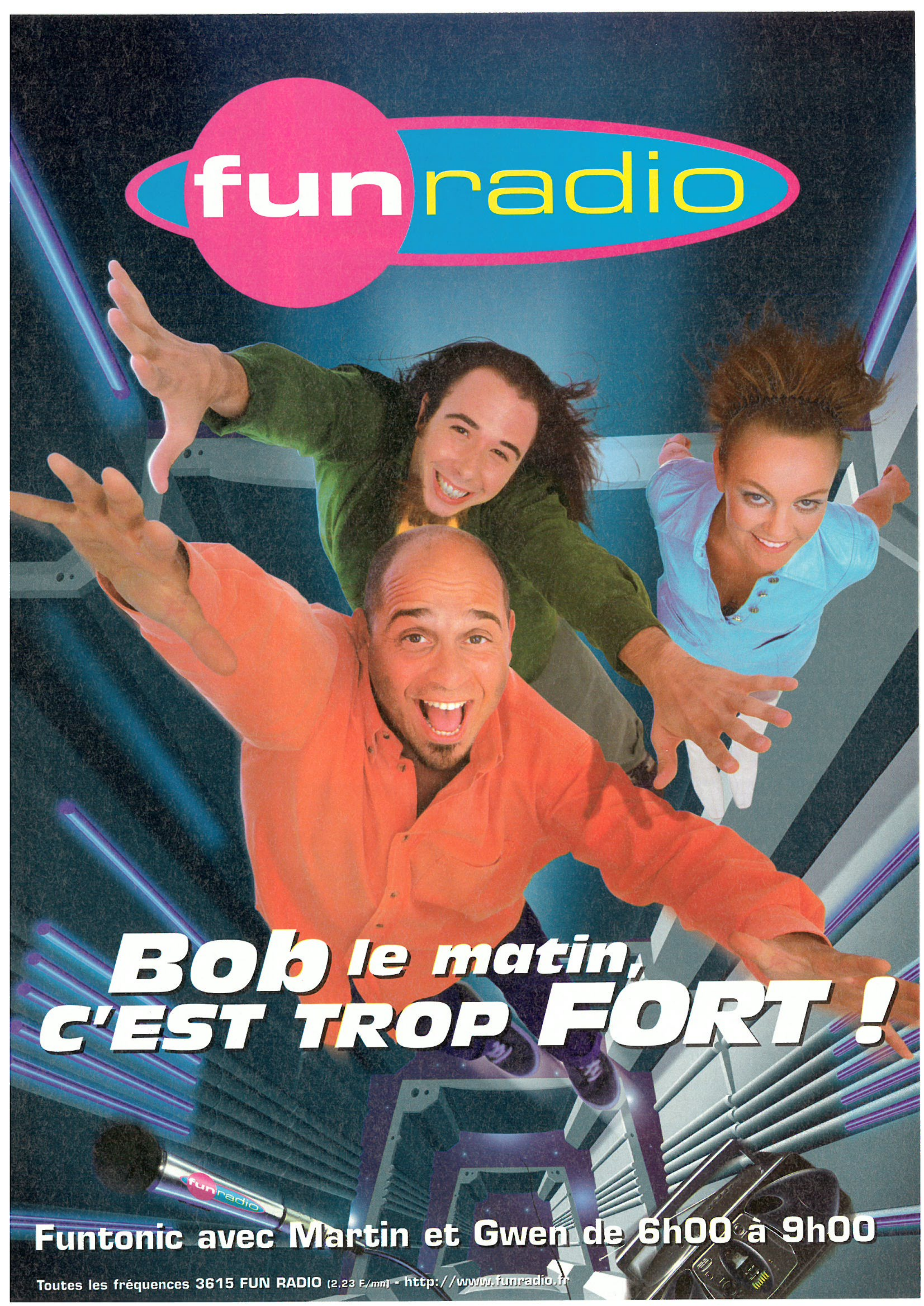


>>>>> TELEX

Enix dans la danse

Grand maître du RPG nippon, Enix n'est pas resté indifférent à l'implantation ni au succès de Square en Europe. Ainsi, au printemps 2000, nous devrions voir arriver le magnifique, mais un peu mou, Star Ocean Second Story traduit en français. La vague RPG continue.




funradio
Bob le matin, C'EST TROP FORT !
funradio
Funtonic avec Martin et Gwen de 6h00 à 9h00
Toutes les fréquences 3615 FUN RADIO (2,23 F/mn) - http://www.funradio.fr

Toutes les sorties de ces prochains mois

A l'image des saisons, qui se renouvellent, les jeux à venir laissent entrevoir de nouveaux horizons ludiques. Il y a des suites, bien sûr. On peut même dire qu'elles sont nombreuses. Sorties japonaises et européennes mélangées, on retrouve Evolution (2), Bio Hazard (2), Fighting Force (2), Colin Mc Rae (2)... Tout cela sans compter les titres qui la jouent plus finement en étant adaptés sur de nouvelles machines (Runabout sur Dreamcast, Gex 3D sur N64...). Au final, peu de jeux réellement originaux sortent du lot. On retiendra surtout Koudelka, qui a l'air vraiment très intéressant, et puis le nouveau Tenchu, titre béni des dieux entre tous. Je sais, ça n'est pas un titre original non plus mais je m'en fiche. Car, il faut le savoir, j'ai été un ninja sous le règne de Ieyasu Tokugawa au début du XVII[e] siècle. Je vous défie de prouver le contraire...



Crash Team Racing





Editeur :	SNK
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	octobre 99
Sortie en Europe :	non communiquée



Koudelka



Le mois d'octobre sera chaud, grâce à Koudelka. Avec l'aide de graphistes venus de chez Square, SNK prépare une bombe atomique sur PlayStation.









L'histoire du jeu commence à Wells, en Angleterre, une petite cité entourée de récifs. Là, un monastère en ruines du nom de Nemeton, que personne n'approche plus depuis longtemps, a toujours été le fruit de nombreuses rumeurs. Trésors, démons... nombre de récits font état d'autres légendes autour de cet endroit qui excite l'imaginaire des paysans du coin. Koudelka, une jeune fille à la sensibilité mediumnique très élevée, a été invitée dans ce monastère étrange par un esprit puissant. Dans le même temps, un aventurier nommé d'Edward et James, un chercheur de trésors, se retrouvent, eux aussi, à Nemeton pour leurs affaires personnelles. Ayant fait connaissance dans l'auberge du coin, les trois héros décident de partir ensemble pour Nemeton et d'allier leurs forces pour percer les mystères de cet endroit qui leur réservera de nombreuses surprises.

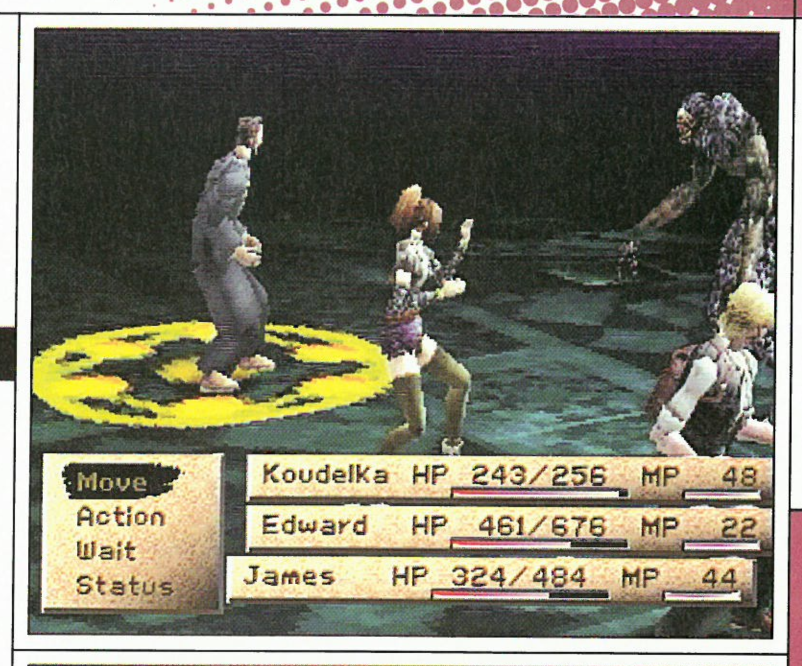
Ambiance baroque et Lugosi

A la manière des vieux films d'épouvante des années 50, tout se passe dans un village isolé avec paysans superstitieux et atmosphères sombres. Et, pour parfaire ce côté « cinéma », les ingénieurs de SNK ont utilisé la Motion

Capture à outrance, même dans les cut-scenes les plus banales. Par exemple, la discussion entre les trois amis et la serveuse, dans l'auberge, a été complètement numérisée à partir d'acteurs qui ont mimé la scène. Autre détail qui tue : la synchronisation des lèvres des personnages lors des scènes cinématiques. Un travail long et difficile qui donne un résultat incroyable, presque supérieur à un Final Fantasy VIII. Normal, me direz-vous, puisque les graphistes viennent de chez Square !

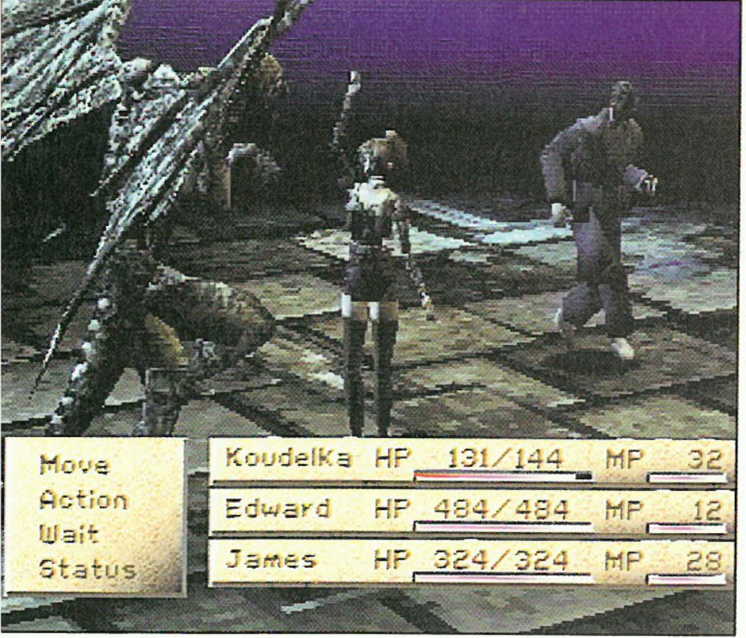
Système de jeu classique

Toute cette esbrouffe graphique entoure cependant un RPG classique mais efficace. Car Koudelka se déroule principalement dans le monastère et ne proposera, sauf surprise, que trois personnages jouables. C'est heureusement sans compter sur l'aspect spirituel du jeu. Il semblerait, en effet, qu'il y ait un grand nombre de rebondissements liés aux pouvoirs de Koudelka, qui peut communiquer avec les esprits. Les morts du monastère auront certainement de nombreuses choses à révéler. Au niveau du déroulement des combats, tout se passe de manière assez simple. Les trois combattants sont disposés sur une surface subdivisée en « cases » et sur lesquelles le joueur les déplacera en tour et pourra changer leur disposition à loisir. Graphiquement très détaillées, ces « battle scenes » nous montrent des personnages superbement détaillés, combattant des monstres aux design originaux. Regardez les quelques clichés ici présents, certaines séquences feraient baver des illustrateurs de boîtes de jeux de rôle. Nous n'avons pas encore pu obtenir de clichés mettant en scène les attaques magiques de chaque personnage mais, aux dires des responsables de SNK, le moindre sort devrait offrir des effets de lumière jamais obtenus jusqu'à présent sur une PlayStation. Beau à mourir et ténébreux sans être glauque, Koudelka est à la fois une œuvre d'art et un jeu vidéo qu'on ne se lassera certainement pas de regarder lors de sa sortie en octobre prochain.





Koudelka, un RPG baroque et séduisant



Koudelka s'apprête à lancer un sort sur l'espèce d'étrange gargouille qui lui fait ace. Admirez le niveau de détail de chaque personnage.

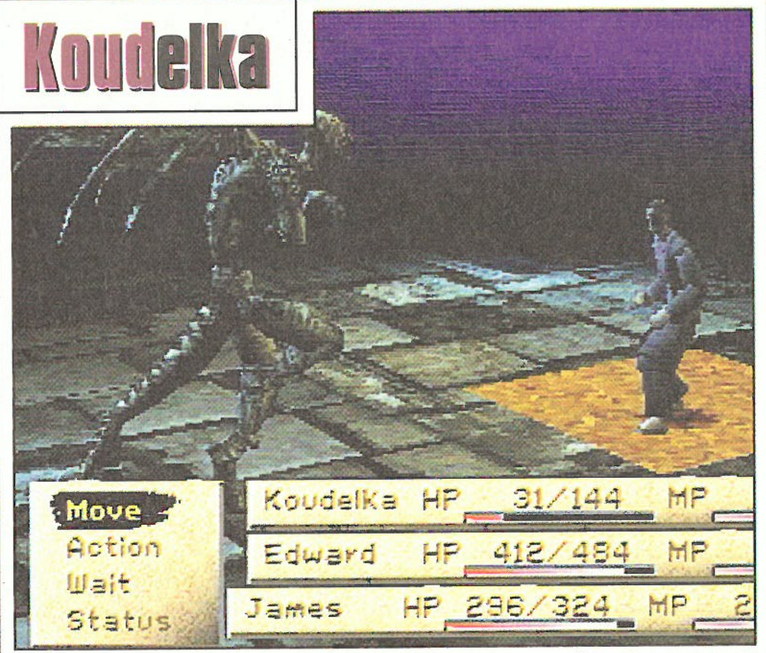


Des lèvres de rêve

Admirez le détail apporté à la modélisation de Koudelka. Dans cette scène où elle tient un dialogue avec un autre personnage, les lèvres sont parfaitement synchronisées avec ses paroles. Un problème se pose alors : sera-ce le cas lors de la sortie du jeu en américain, voire en français ?



Koudelka



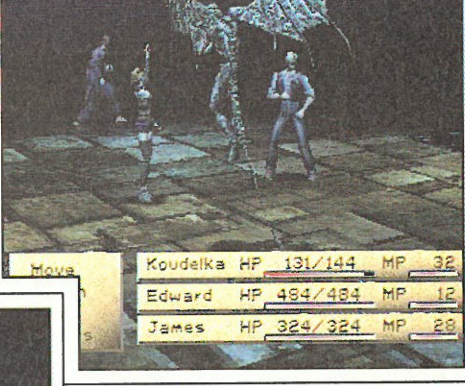
Les personnages se déplacent par un système de cases lors des combats.

Une tuerie graphique qui marquera les esprits



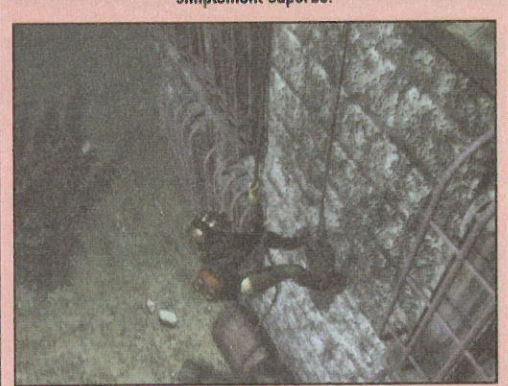




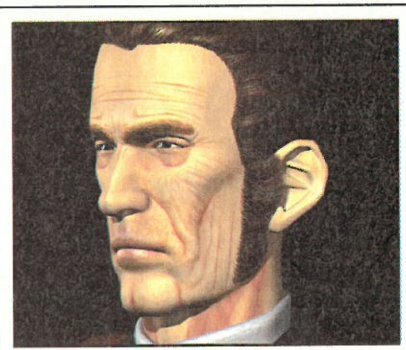


Une intro de folie

Ouh la, on n'avait pas vu une intro aussi belle depuis... oh la, depuis bien longtemps en tout cas. Dans cette séquence, on voit Koudelka, telle une petite voleuse, escalader une maison puis regarder l'horizon avec à ses pieds la ville endormie. Tout simplement superbe.

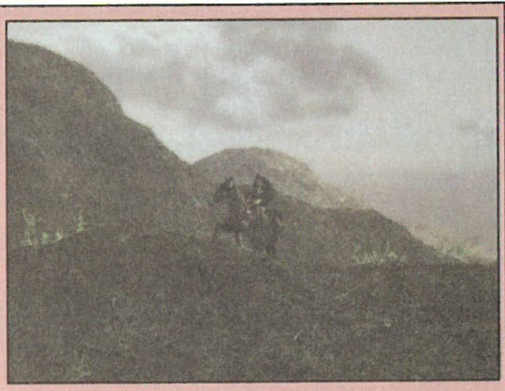













LE DESTIN
DU MONDE EST ENTRE VOS GRIFFES !
"Un soft original et qui promet des heures de fu
- Joypad
Un grand hit
n perspective !" - X 64
SURPRENANT !
Effrayant !
rat attack
LA TERRIBLE EQUIPE DES SCRATCH CATS A POUR MISSION D'ELIMINER L'INVASION DES DANGEREUX RONGEURS MUTANTS QUI MENACENT DE DETRUIRE LA TERRE !
• Un jeu intensif en 3D pour 1 à 4 joueurs
• De l'action sur plus de 50 niveaux
• Choisis ton héros parmi 8 Scratch Cats
• Tue les rats de nombreuses manieres différentes
• Combats 8 boss totalement monstrueux
UN CAUCHEMAR RAMPANT
Station
NINTENDO64
pure
© Copyright 1999 Pure Entertainment. Tous droits Reservés
www.ratattack.com



Certains niveaux proposent des configurations d'espace assez bien pensées.

Les graphismes du jeu restent toujours aussi sombres, une merveille d'ambiance.

Editeur :	Sony Music Entertainment
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	11 novembre 99
Sortie en Europe :	non prévue



Tenchu Shinobi-Hyakusen

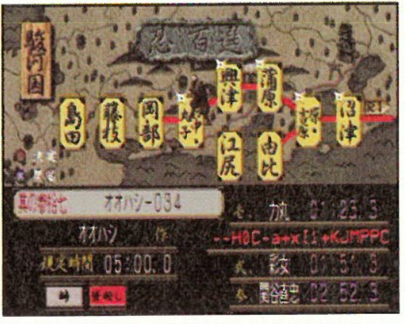
Tenchu, troisième ! Après une version 1.5 qui offrait la possibilité de créer ses propres niveaux, voici la version « bonus tracks » avec les 100 meilleurs niveaux créés par les joueurs.

Comme tout le monde le sait sans doute déjà, vu le carton de ce titre en Europe (qui arrive en Platinum), Tenchu est un jeu de ninja. Mais un jeu de ninja qui en est à sa troisième version sans pour autant se nommer 2 ou 3. Une curiosité en soi. On est en droit de se demander si l'on a bien tout compris. Reprenons : le premier volet de Tenchu est un jeu simple, le second volet est une reprise du premier avec l'option fantastique de créer ses propres niveaux. Et le troisième volet, que nous vous présentons aujourd'hui et qui sera vendu à un prix exceptionnel de 2 500 yens (soit 125 francs), sera en fait une compilation des meilleurs niveaux réalisés par les joueurs japonais.

100 niveaux ?

Comprenant une centaine de niveaux aux objectifs aussi divers que variés, cette nouvelle version a été réalisée dans le plus grand enthousiasme tant les réponses ont été nombreuses. Dans un nombre important de magasins de jeux vidéo japonais, un réseau d'information a été mis en place et les joueurs intéressés ont pu s'inscrire pour participer aux sélections de niveaux, en envoyant leurs Memory Card. Pour chaque niveau sera donc disponible le nom du joueur qui l'aura créé, le temps qu'il a fallu pour remplir la mission, le nombre d'ennemis que le joueur a tué, bref, tout un tas d'éléments qui permettront au joueur de Tenchu d'avoir une version ultime entre les mains. 100 niveaux à un prix défiant toute concurrence, donc, pour cette nouvelle version de Tenchu, qui, à n'en pas douter, ravira les fans. Surtout que, chez nous, Chris a envoyé ses niveaux et compte bien les retrouver dans le jeu. On vous tiendra au courant de son éventuelle consécration.




Tous les stages ne sont pas accessibles dès le départ et certains devront être finis obligatoirement pour pouvoir voir la suite.



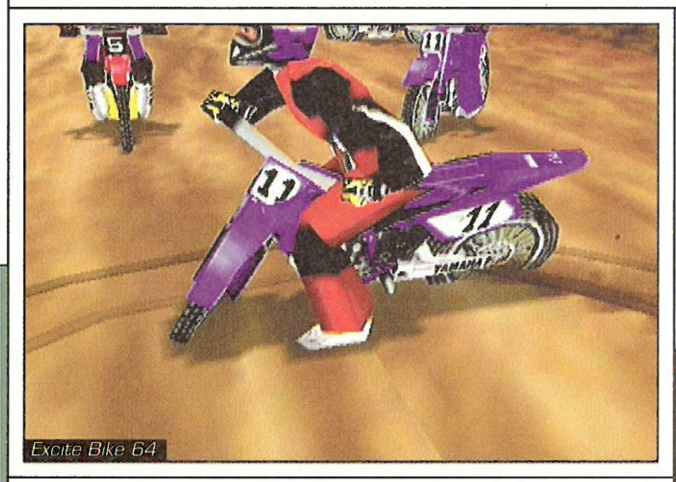
Les missions de protection sont a priori assez populaires.

LE 15 OCTOBRE, FINAL FANTASY VIII ARRIVE EN EXCLUSIVITÉ
DANS UN NUMÉRO SPÉCIAL DE PLAYSTATION MAGAZINE

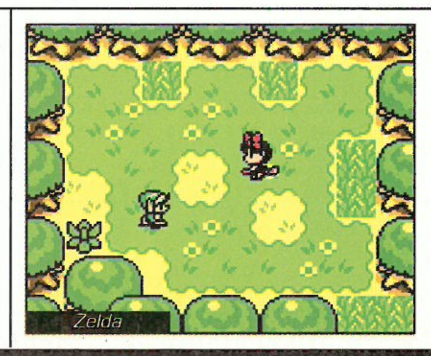


LE MAG ET LA DÉMO JOUABLE EXCLUSIVE DE FINAL FANTASY VIII
DISPONIBLES DÈS LE 15 OCTOBRE

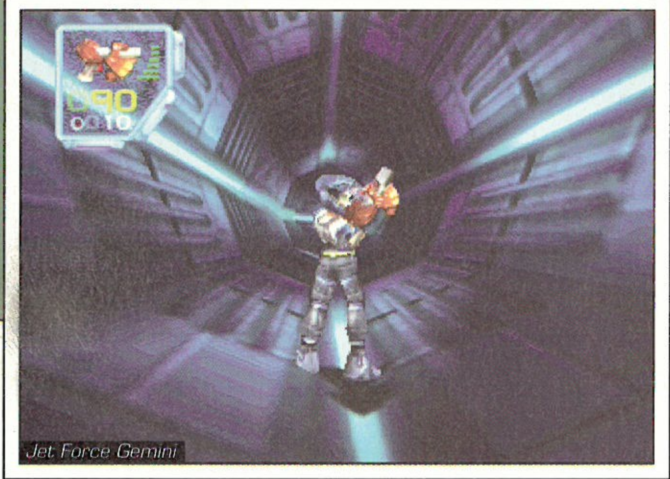
Nintendo Space World

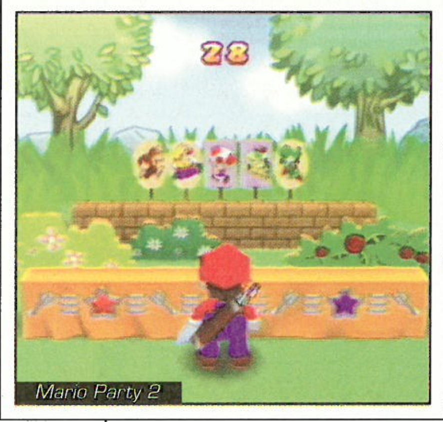

Excite Bike 64

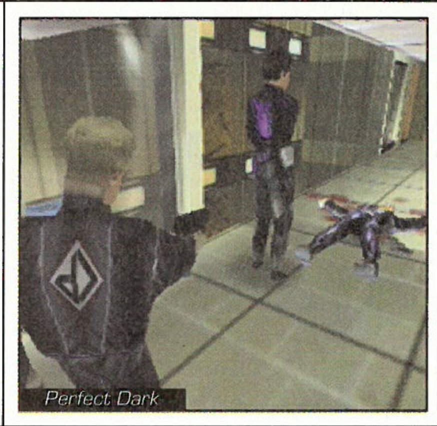

Custom Robo


Zelda

De nombreuses révélations lors de ce Nintendo Space World. De nouveaux produits, de nouveaux accessoires, la sortie du DD64 enfin confirmée, un nouveau Zelda Game Boy, un nouveau Pokemon couleur...


Jet Force Gemini

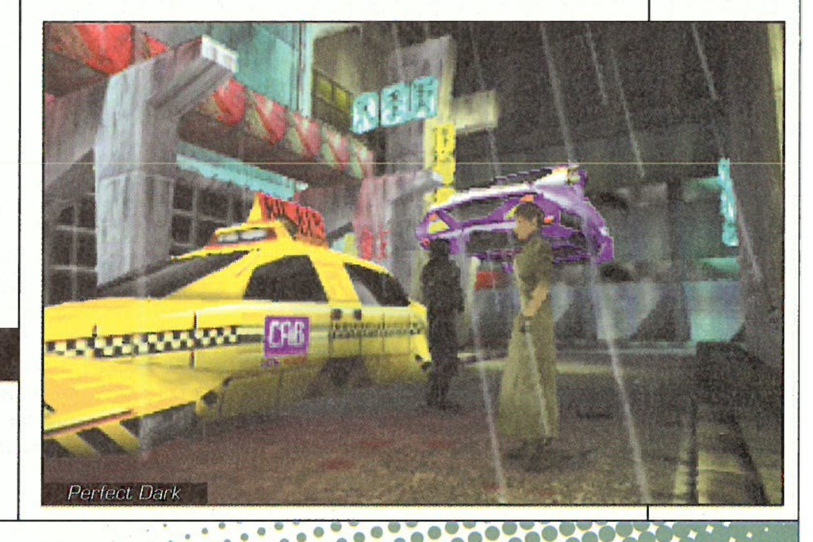

Mario Party 2


Perfect Dark

Cette année encore, le Nintendo Space World a eu lieu un mois avant le plus officiel Tokyo Game Show, au début du mois de septembre. Une manière pour Nintendo de se démarquer des concurrents et, surtout, d'être plus proche de son public de prédilection : les enfants ! Une fois encore, il était possible pour les joueurs d'amener sa version de Pokemon et une Game Boy pour se voir offrir Myu (ou Mew en français), le 151e mystérieux Pokemon qu'il n'est possible d'avoir qu'au cours de ces manifestations. Au milieu de très nombreux jeux, Nintendo apportait les réponses aux nombreuses questions que se posent les joueurs. L'occasion pour le constructeur de mettre fin à de nombreuses rumeurs le concernant. Toutefois, et parce qu'il est encore bien trop tôt, Nintendo n'aura pas donné de nouvelles informations sur sa Nintendo Next generation, anciennement appelée Project Dolphin. Il faudra être patient et, qu'il s'agisse de la Game Boy ou de la Nintendo 64, Nintendo fournit à ses adeptes de quoi attendre l'esprit léger. C'est le côté « force tranquille » du constructeur nippon... En attendant, Nintendo présentait aussi au public japonais son DD64. Une Arlésienne qui devient enfin réalité.

Un disque pour N64 ?

Le DD64, comme pressenti, sera donc bel et bien en vente au mois de décembre prochain, avec 4 jeux en sortie simultanée : Doshin le géant (dont nous avions interviewé le créateur en mars dernier), Nippon Golf Tour 64, Ide Yôsuke Majong et Gendai Taisenkaku Ultimate War, un wargame en 3D temps réel. Prévu pour une sortie uniquement japonaise, le DD64 permettra en contrepartie de se connecter à un serveur Internet spécifique, « Land Net ». Cet accessoire ne tient-il pas plus du gadget ? N'est-ce pas aussi une volonté politique de Nintendo d'occuper le terrain face à Sega et sa Dreamcast et Sony et sa PlayStation 2 ? Une façon de dire qu'il faudra toujours compter avec le constructeur qui, dans la foulée, a aussi officialisé la sortie d'une nouvelle console Game



Perfect Dark

Boy, 32 bits. Sans être une révolution technologique, le DD64 permettra aux fanas de Nintendo de s'occuper, le temps pour le constructeur d'avancer son projet de console nouvelle génération et de revenir sur le devant de la scène technologique. Toutefois, alors que la ou les Game Boy dominent haut la main le monde de la portable et que les titres N64 de Nintendo et de Rare font de systématiques cartons en ventes, il n'y a pas de quoi s'inquiéter. Avec plusieurs milliards en banque, Nintendo peut prendre son temps et peaufiner en toute quiétude sa prochaine console. L'occasion aussi de donner le meilleur de l'actuelle Nintendo 64.

C'est beau, c'est gros

Plus qu'une révélation, c'est une tendance du salon : désormais, la plupart des jeux sont programmés et pensés pour le Ram Pak, cette petite cartouche qui augmente la capacité de mémoire vive de la Nintendo 64. Offerte avec Donkey Kong 64, cette cartouche va bientôt devenir indispensable à tous les possesseurs de la machine, car la plupart des jeux du salon n'étaient présentés qu'en version « Ram Pak ». Il sera vraiment difficile de revenir aux

Custom Robo

Editeur : Noise
Support : Nintendo 64 **Date de sortie :** novembre 99



Dans ce jeu, qui lorgne du côté de Pokemon dans le principe, le but est de construire le robot le plus puissant en affrontant d'autres possesseurs de Custom Robo, afin de gagner de l'expérience et des pièces pour customiser son robot (d'où le titre). Il sera possible de jouer en mode arcade et en mode RPG.

Excite Bike 64

Editeur : Leftfield-Nintendo
Support : Nintendo 64 **Date de sortie :** février 2000



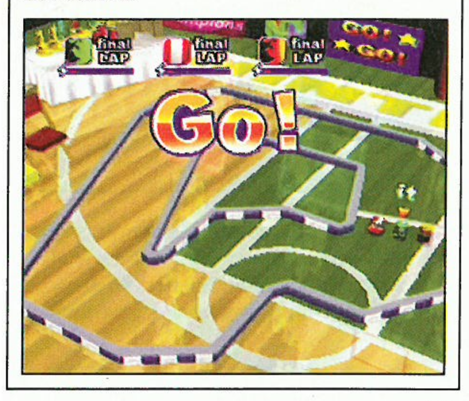
Un simulateur de moto-cross qui pourra utiliser le Ram Pak et qui se jouera jusqu'à 4 joueurs simultanément. Peu de détails supplémentaires nous ont été communiqués. On notera juste la présence d'un mode édit pour créer ses propres circuits.

Plus de 72 nouveaux jeux présentés

Mini Racers

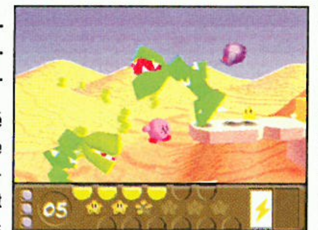
Editeur : Nintendo
Support : Nintendo 64
Date de sortie : octobre 99

Qui se souvient de RC Pro-Am sur Nes, il y a dix ans ? Moi, puisque j'adorais, et je suis super-content qu'un remake sorte sur Nintendo 64. Jouable jusqu'à 4 joueurs simultanément, ce simulateur de petites voitures radiocommandées a tout pour plaire, avec sa jouabilité irréprochable et ses graphismes complètement délirants.



Kirby 64

Editeur : Hal-Nintendo
Support : Nintendo 64
Date de sortie : mars 2000





Depuis qu'il a été annoncé pour la sortie de la console puis retardé de nombreuses fois, on n'en peut plus d'attendre Kirby. Dans ce jeu de plate-forme enfantin, on dirige le rondouillard Kirby qui a la capacité d'absorber les facultés de ses ennemis. Cela lui donne de nombreux pouvoirs et lui permet donc de se sortir de situations diverses et variées.

Mario Party 2

Editeur : Nintendo-Hudson
Support : Nintendo 64
Date de sortie : décembre 99



Bien connu des amateurs de jeux à plusieurs pour mettre une sacrée ambiance, Mario Party connaît une suite. Au programme : des items qui peuvent renverser la situation de ce jeu de plateau génial, de nouveaux mini-jeux (ce qui nous donne un total de 64 épreuves) et un nouveau personnage : Koopa ! De longues soirées en perspective.



Legend of Zelda : The Hyrule Fantasy

Editeur : Nintendo
Support : Game Boy couleur
Date de sortie : décembre 99



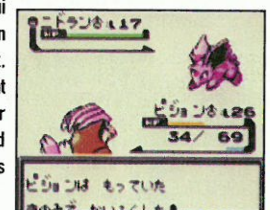


Un nouveau Zelda pour la Game Boy couleur uniquement, et qui tire parti des capacités de cette dernière, cela mérite d'être salué. Dans ce nouveau volet, Link doit aller sauver la princesse Zelda, enlevée par l'affreux Ganon qui s'est emparé du Triforce. Comme d'hab, quoi. Sauf que cette fois-ci, Link possède une arme originale qui lui servira dans sa quête : la Season Rod. Cet objet magique, qui lui permet de changer la saison du lieu où il se trouve à volonté, sera en effet très pratique pour modifier le terrain. Par exemple, un endroit bloqué par des bois sera inaccessible au printemps mais en hiver, les branches rabougries ne bloqueront pas le passage de Link. Deux nouveaux amis font aussi leur apparition : Ricky le kangourou, dont Link peut se servir comme monture, et la fée Maple.

Pokemon Silver-Gold

Editeur : Nintendo-Creatures-Game Freaks
Support : Game Boy couleur
Date de sortie : N.C.





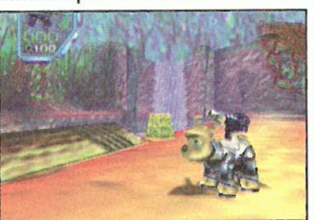
Grosse déception pour cette nouvelle version, encore retardée. Le jeu s'annonce extraordinaire, à des kilomètres du pourtant excellent Pokemon qui vient tout juste de sortir en France. Monstres nouveaux, graphismes extraordinairement détaillés, possibilité de croiser ses monstres... Un grand grand titre que je ne supporte plus d'attendre.

Nintendo Space World

Jet Force Gemini

Editeur : Nintendo-Rare **Support :** Nintendo 64 **Date de sortie :** novembre 99

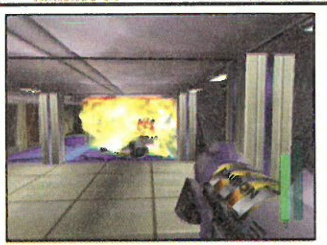
Trois jeunes enfants contre l'armée des robots insectes qui terrorisent l'univers. Un scénario classique pour un jeu d'action-aventure aux graphismes prometteurs, pourtant sans Ram Pak. Un jeu dont on vous reparlera très prochainement.

anciennes versions après avoir vu cela ! C'est d'ailleurs en offrant le Ram Pak avec Donkey Kong 64 (qui est à priori un gros titre) que Nintendo donne le ton : « Tout le monde va acheter Donkey Kong, donc tout le monde aura un Ram Pak. Donc tout le monde pourra jouer aux jeux utilisant le Ram Pak ! ». Politique agressive, mais qui permet d'avoir enfin des jeux graphiquement supérieurs à ce que peuvent offrir les consoles 32 bits. Il était temps. Le temps, justement, de montrer que Nintendo maîtrise parfaitement la programmation de sa machine et que chaque titre du géant japonais est un chef-d'œuvre. Cela dit, alors que les éditeurs tiers abandonnent progressivement mais nettement la Nintendo 64, Nintendo, presque seul, parviendra-t-il à satisfaire ses nombreux adeptes ? Surtout aux Etats-Unis, où la machine connaît toujours un succès retentissant ? Sans doute, et ce salon 100 % Nintendo comptait bien en faire la démonstration. N'est pas Nintendo qui veut, voilà ce qu'on en retiendra.

Perfect Dark

Editeur : Rare **Support :** Nintendo 64 **Date de sortie :** février 2000




Argh, il était là, fini à 70 % ! Il était beau, si beau ! Et jouable, si jouable ! On n'en peut plus de l'attendre tellement il s'annonce bien. Bouhou, maman, c'est trop bien Perfect Dark ! Ah, au fait, on pourra toujours se prendre en photo avec la Pocket Camera et mapper son visage sur la tête des personnages du jeu. La classe !

Sim City 64

Editeur : Hal **Support :** DD 64
Date de sortie : décembre 99

Sim City... Est-il encore besoin de présenter ce jeu mondialement connu, dans lequel on interprète le rôle d'un maire qui doit tout faire pour que les habitants de sa ville soient les plus heureux du monde ? L'avantage de la version Nintendo 64 ? La possibilité de se déplacer à loisir dans sa belle ville en 3D.



Paint Studio

Editeur : Nintendo
Support : DD64
Date de sortie : non communiquée

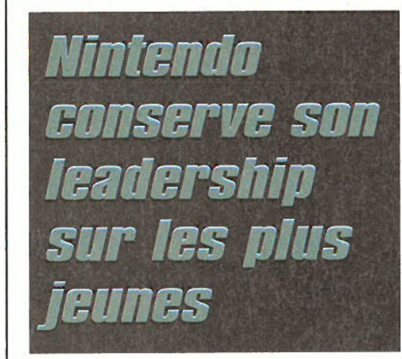
Un logiciel qui permet de retoucher des photos prises avec la Pocket Camera, et qui permet aussi de faire de la capture vidéo avec une cartouche adéquate.



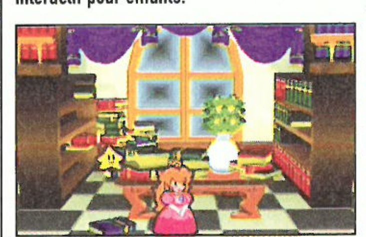

Mario RPG 2

Editeur : Intelligent Systems-Nintendo
Support : Nintendo 64
Date de sortie : janvier 2000

Un jeu de rôle avec une sacrée partie aventure, dans un univers graphique très étrange mêlant à la fois la 2D et la 3D. Pas de révélations sur le scénario, ni sur les particularités du système de jeu. Par contre, c'est plutôt mignon et ça fait penser à un livre d'images interactif pour enfants.



Nintendo conserve son leadership sur les plus jeunes

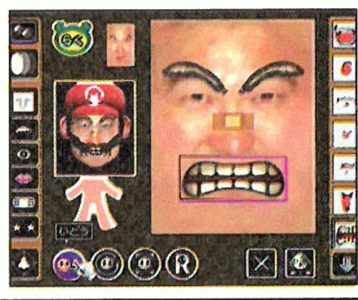





Talent Studio

Editeur : Nintendo **Support :** DD 64 **Date de sortie :** non communiquée

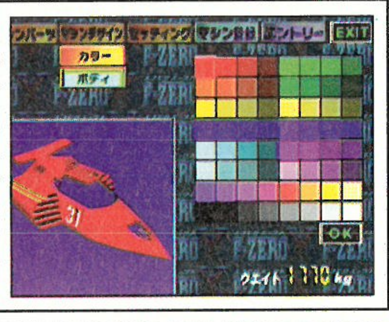
Compatible avec la Pocket Camera, le micro du Pikachu, la cartouche de capture vidéo, le Ram Pak et la souris (ouf !), ce jeu permet de créer ses propres stars et de leur faire faire un peu n'importe quoi comme chanter, danser... Il sera possible d'incruster son visage et sa voix dans le jeu.

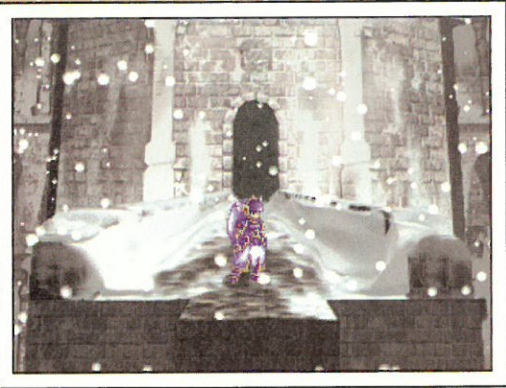
F-Zero X (titre provisoire)

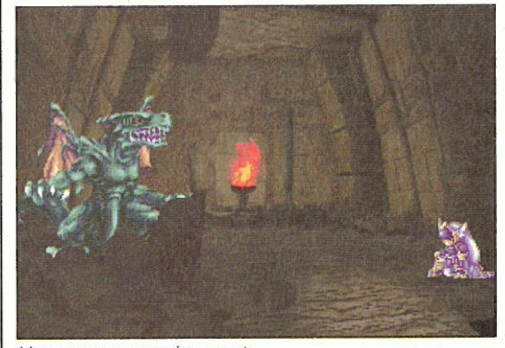
Editeur : Nintendo **Support :** DD 64
Date de sortie : décembre 99

Nécessitant le jeu F-Zero sur cartouche pour fonctionner, cet add-on sur DD64 permettra de créer, enregistrer et courir sur des circuits totalement inédits. Il sera donc possible de faire des parcours complètement tordus et de les intégrer ensuite au championnat du jeu sur cartouche.



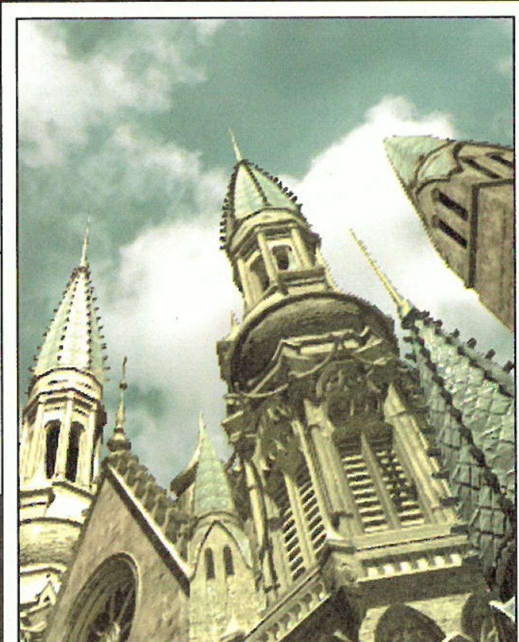

CYNERJ
achetez
aux meilleurs prix
vendez
PSX
RONIN BLADE
PSX
SPYRO 2
PSX
METAL GEAR
SPECIAL MISSIO
dreamcast
PSX
SLED STORM
PSX
TONY HAWK'S
NINTENDO 64
WORLD DRIVER
NINTENDO
TONIC TROUBLE
DREAMCAST
POWERSTONE
néogéo pocket color
NINTENDO
MARIO GOLF 64
AIX EN PROVENCE
6, rue Mignet - 13100
Tél : 04 42 23 27 66
AVON
C.Cial de la butte Montceau - 77210
Tél : 01 60 72 34 34
AVRANCHES
9, rue du pot d'étain 50300
Tél : 02 33 58 88 01
BETHUNE
66, rue Saint Pry - 62400
Tél : 03 21 52 09 15
BORDEAUX
114, cours Alsace Lorraine - 33000
Tél : 05 56 52 78 78
CAHORS NOUVEAU
6, rue de la Préfecture - 46000
CHAMBÉRY
41, rue d'Italie - 73000
Tél : 04 79 85 59 44
CHERBOURG
49, rue Grande Rue - 50100
Tél : 02 33 53 35 17
COUTANCES
5, place de la Poissonnerie - 50200
Tél : 02 33 45 68 95
DRAVEIL
296, av. H. Barbusse - 91210
Tél : 01 69 03 45 70
ETAMPES
1, av. de la Libération - 91150
Tél : 01 60 80 17 47
FRANCONVILLE
09, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
él : 01 34 13 59 40
SLE SUR LA SORGUE
00, cours Fernande Peyre - 84800
él : 04 90 38 49 94
A GUERCHE DE BRETAGNE
2, rue Saint Nicolas - 35130
él : 02 99 96 08 63
A ROCHELLE
4 bis, rue du Minage - 17000
él : 05 46 50 56 96
YON
3, quai Jules Courmont - 69002
Tél : 04 78 37 15 13
MARMANDE
3 bis, allée Gambetta - 47200
él : 05 53 20 88 13
MERIGNAC
29, av. de la Somme - 33700
él : 05 57 92 23 93
MONTBELIARD
3, rue Clémenceau - 25200
él : 03 81 94 93 95
MORCENX
3, place Aristide Briand - 40110
Tél : 05 58 04 19 68
NIMES
3, rue des Fourbisseurs - 30000
Tél : 04 66 36 99 39
NOYON
0 bis, rue Saint Eloi - 60400
él : 03 44 44 37 90
ROCHEFORT
27 bis, rue Thiers - 17300
Tél : 05 46 99 81 25
ROYAN
5, rue Jules Verne - 17200
él : 05 46 38 81 00
T FRANCOIS LA GUADELOUPE
Rue Schoelcher - 97118
Tél : 05 90 88 42 63
TRASBOURG
, rond-point de l'Esplanade - 67000
Tél : 03 88 45 07 26
OURS
21, rue Marceau - 37000
Tél : 02 47 61 73 80
IENNE
VIVEZ VOTRE PASSION
Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville
REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :
• une assistance juridique et commerciale de tous les instants
• la mise en place de votre étude financière
• la mise en place de votre action commerciale
• une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.
Contactez dès maintenant le Service Développement au
05.46.99.81.25
Des professionne
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports
Près de chez vou
CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64
Tous vos jeux préférés sur tous supports
CYNER J





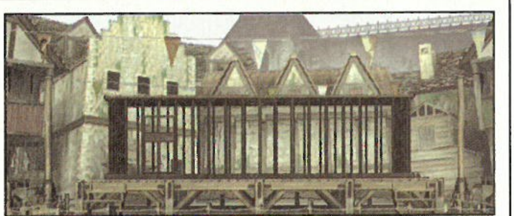
Une rencontre qui promet.

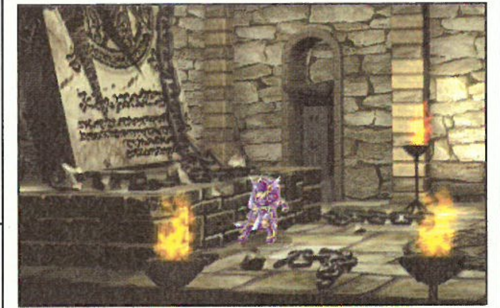
Éditeur :	Enix
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	hiver 99
Sortie en Europe :	non communiquée



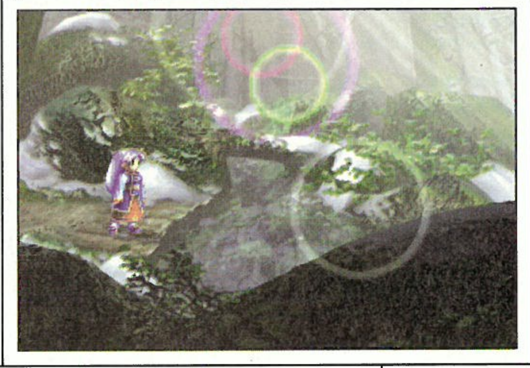
Valkyrie Profile

Après Star Ocean 2, Tri-Ace, studio de développement dont les jeux sont distribués par Enix, offre un nouveau RPG à la PlayStation, avec l'inattendu mais novateur Valkyrie Profile.





Certains lieux, sombres, regorgent de mangeurs d'âmes.







Le Valhalla est l'endroit où la Valkyrie doit déposer les âmes récoltées.

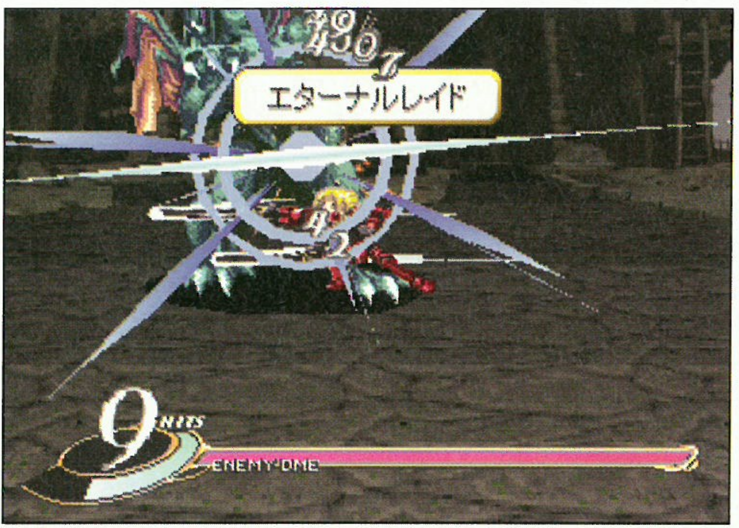
econd jeu du studio Tri-Ace, Valkyrie Profile a commencé à être mis en chantier alors que le studio travaillait aussi sur Star Ocean 2. C'est, en effet, durant le développement de ce dernier que les producteurs du jeu ont commencé à s'intéresser à un titre qui pourrait innover grâce à un système de combats inédit. Prévu pour sortir cet hiver au Japon, Valkyrie Profile pourra-t-il égaler le million d'unités de Star Ocean 2 vendues à travers le monde ? Comme le titre l'indique, il sera question ici de valkyries, ces messagères de mort qui choisissaient les guerriers tombés au combat pour les escorter au Valhalla, le paradis des braves dans la mythologie nordique. Mais, comme il existe de bonnes valkyries, il en existe aussi de mauvaises (le monde est ainsi fait). C'est en reprenant des éléments de cette légende nordique que les scénaristes ont pondu un scénario mettant en scène l'une de ces valkyries ainsi que d'autres personnages issus des contes de l'Edda et des Nibelungen.

La petite valkyrie...

L'histoire commence au Valhalla où la valkyrie incarnée par le joueur est convoquée par Odin. Ce dernier lui fait part des problèmes que l'oracle a soulevé : le Ragnarok (l'immense combat mythique) approche et il va falloir livrer bataille. Pour se faire, il faudra récolter le plus d'âmes de valeureux guerriers possible. Il sera donc nécessaire d'aller sur Terre. Le jeu se déroule sur deux plans complètement différents, à savoir le Valhalla et Midgard, la Terre comme

l'appelle Odin. Selon l'endroit où l'on se trouve, les buts divergent. Lorsqu'elle est sur Terre, la valkyrie doit tendre l'oreille pour entendre les âmes des guerriers morts afin de les récupérer avant que les mangeurs d'âmes divers (vampires, ghoules) ne s'en emparent. Il faudra ensuite convaincre l'âme de venir grossir les rangs des troupes du Valhalla. Une fois tout cela fait, il est temps de combattre les ennemis afin que les âmes guerrières deviennent plus fortes. A ce moment-là, deux styles de jeu s'offrent à vous : envoyer beaucoup d'âmes faibles ou peu d'âmes fortes au Valhalla, en sachant que cela sera déterminant pour sa réputation de valkyrie et qu'en cas de défaite, ce sera le Game Over. Avec son double-monde et son système de combat inédit, Valkyrie Profile s'annonce comme l'un des RPG phares de l'hiver. A suivre de très près.





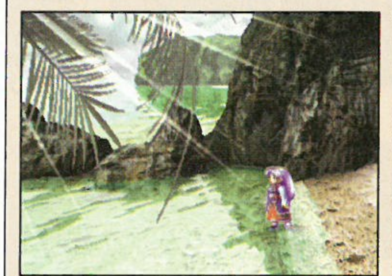
Des combats extrêmement dynamiques, très germains en quelque sorte.

Les légendes nordiques à la sauce japonaise



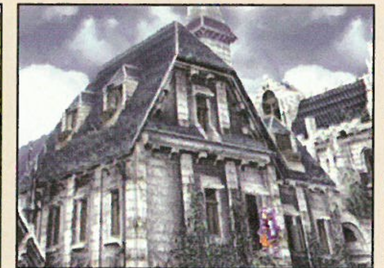
Des décors fantastiques

A la manière de Squaresoft, Tri-Ace pousse les limites graphiques 2D de la PlayStation dans ses derniers retranchements. Le résultat ? Des graphismes extraordinairement détaillés.









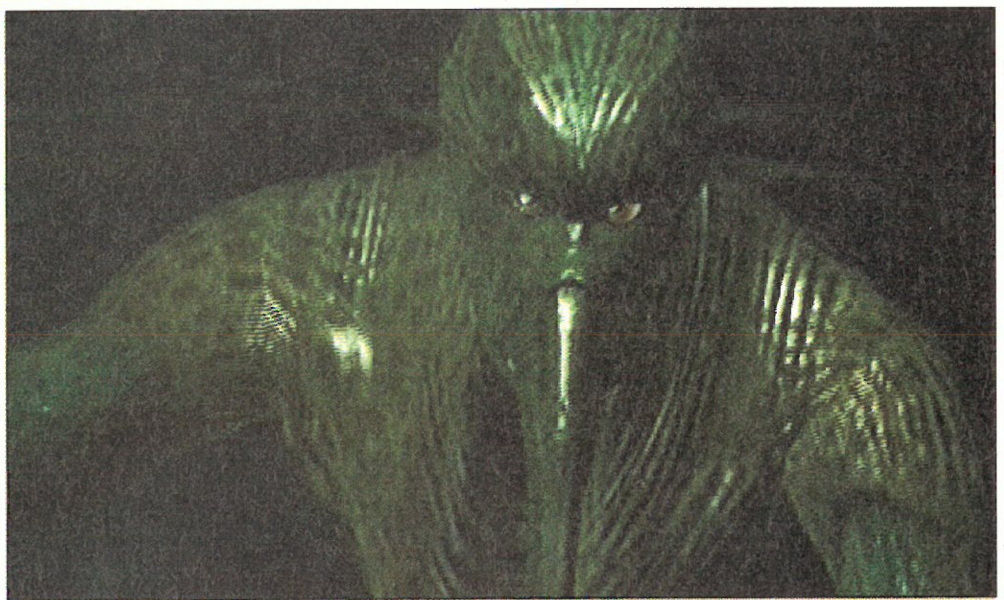


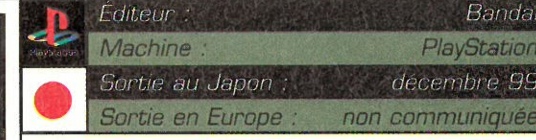


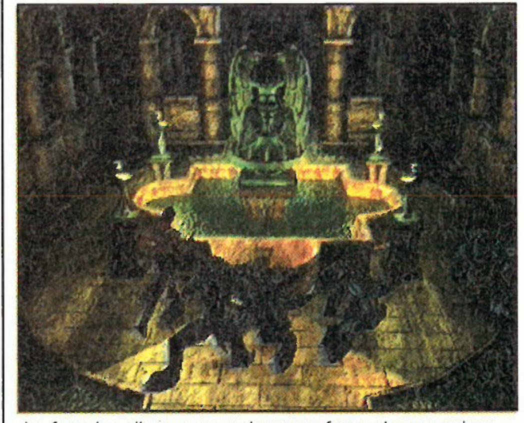




Une valkyrie dispose bien évidemment de grands pouvoirs offensifs.

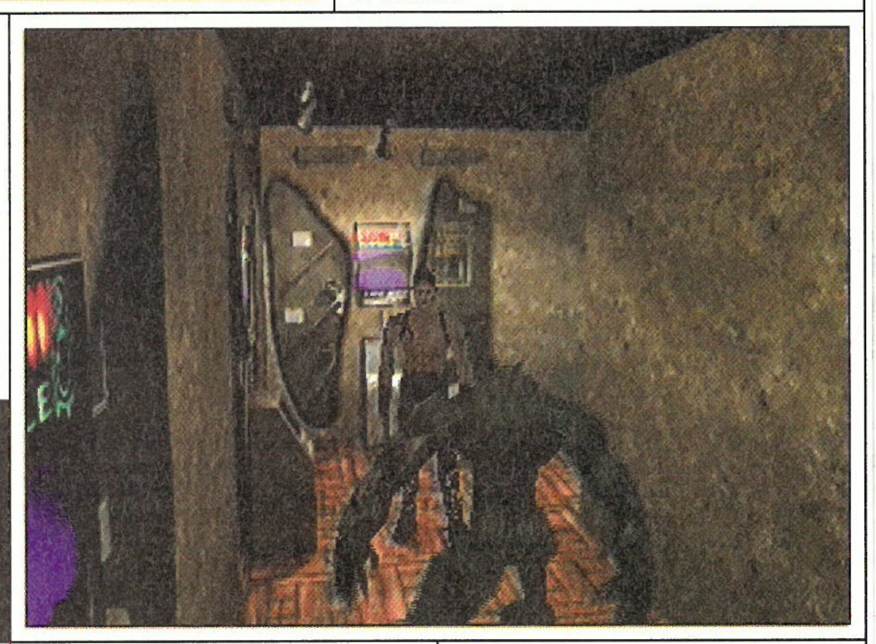




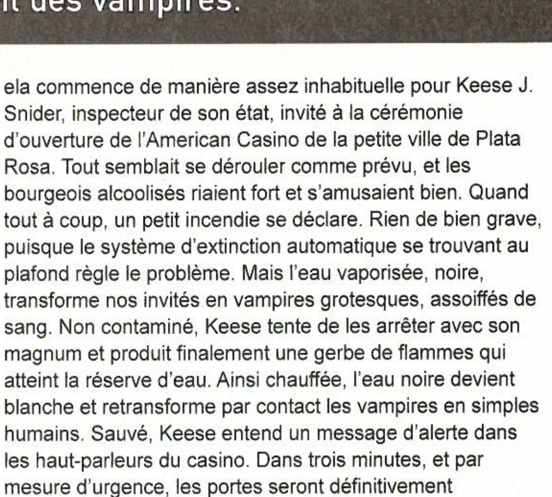

La fontaine d'eau pure qui retransforme les vampires en humains.

Countdown Vampire

Présenté par Bandaï comme le dernier jeu ultime de ce siècle, CV, à ne pas confondre avec Code Vero, n'en finit pas de se faire attendre. Bienvenue dans le monde fascinant des vampires.


Le tuer ou tenter de le sauver ? A cette distance, mieux vaut sauver sa peau.

Cela commence de manière assez inhabituelle pour Keese J. Snider, inspecteur de son état, invité à la cérémonie d'ouverture de l'American Casino de la petite ville de Plata Rosa. Tout semblait se dérouler comme prévu, et les bourgeois alcoolisés riaient fort et s'amusaient bien. Quand tout à coup, un petit incendie se déclare. Rien de bien grave, puisque le système d'extinction automatique se trouvant au plafond règle le problème. Mais l'eau vaporisée, noire, transforme nos invités en vampires grotesques, assoiffés de sang. Non contaminé, Keese tente de les arrêter avec son magnum et produit finalement une gerbe de flammes qui atteint la réserve d'eau. Ainsi chauffée, l'eau noire devient blanche et retransforme par contact les vampires en simples humains. Sauvé, Keese entend un message d'alerte dans les haut-parleurs du casino. Dans trois minutes, et par mesure d'urgence, les portes seront définitivement verrouillées. Keese s'enfonce alors dans les méandres du casino, à la recherche des personnes disparues qui pourraient être encore sauvées...

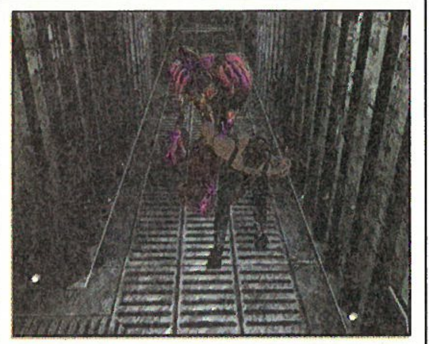


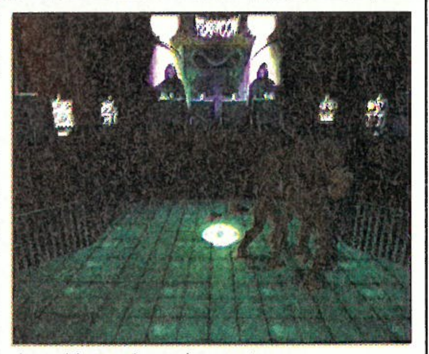
Resident Nosferatu

Le scénario, digne d'un vrai film de série B, cache en fait un jeu techniquement étonnant et aux nombreuses innovations. La première d'entre elles concerne les multiples fins possibles du jeu. Si l'on trouve en fait la fin car, à chaque nouvelle chute commence une nouvelle histoire. Celle-ci sera différente en fonction des actions du joueur dans sa partie





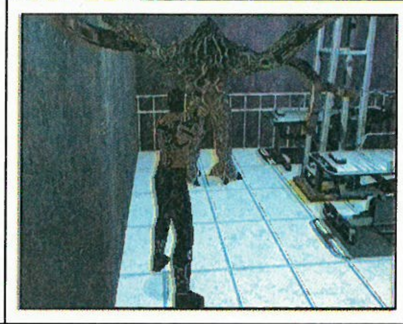



Les videurs du casino sont un peu intéressés par vos artères. Pour une fois qu'ils ne veulent pas vous péter la gueule...



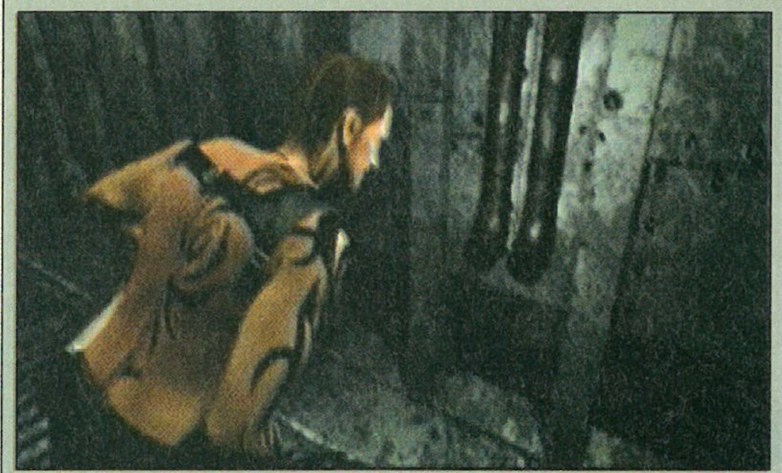
Certains ennemis sont vraiment collants.





Les ennemis volants sont difficiles à fuir.





Certains vampires n'ont de vampire que le nom et représentent un formidable amalgame de fluides corporels plus qu'un dandy habillé avec une chemise à jabot.

« Ciné-tuyau »

Chaque nouvelle apparition d'un monstre est ponctuée d'une scène cinématique, comme c'est ici le cas avec la première rencontre entre Keese et le vampire mou gluant qui se déplace dans les conduits d'aération.



Un Resident-like à la sauce vampires

précédente ! Les armes disponibles, les personnages du jeu, les évènements, tout sera transformé et adapté en fonction des agissements du joueur, qui sera, avec cette ruse, bien tenté de refaire CV plusieurs fois afin d'en percer tous les mystères. Se revendiquant d'un style dans lequel « on utilise son flingue et sa tête à 200% », le jeu propose des graphismes en 3D fixe sur lesquels se déplacent des personnages en 3D calculée. La recette Resident Evil.
Le tout saupoudré de 100 séquences en images de synthèse de très grande qualité (15 minutes au total), qui viendront appuyer les scènes d'arrivée des monstres importants, ainsi que les intro et conclusions des divers scénarios. On aura droit aussi à trois petites innovations : le Blood Type Imput System, le Moon Phase System, et enfin le Battle Rescue System. Le premier consiste tout simplement à adapter les ennemis et le déroulement du jeu en fonction du groupe sanguin du joueur, qui lui sera demandé en début de partie. Dans le Moon Phase System, l'alternance jour-nuit à une incidence sur le jeu. Ici, une lune couchante ou montante sera déterminante sur la santé des ennemis. Et pour finir, avec le Battle Rescue System, il s'agit tout simplement du principe de secourir les vampires. La plupart d'entre eux n'ayant pas demandé à être de sales bestioles, il faudra tenter, plus que de les tuer, de les secourir. Le nombre de vampires innocents tués sera déterminant pour l'ouverture d'options secrètes par la suite. Décidément, Bandai n'en finit pas de nous surprendre...





Il est aussi possible de prendre le train, afin de se rendre vers de nouvelles destinations.



Editeur :	Sting
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	fin d'année 99
Sortie en Europe :	non communiquée









Evolution 2

Après une sortie remarquée en janvier dernier sur Dreamcast, Evolution revient pour une nouvelle aventure qui explique de nombreux points restés obscurs jusqu'alors.



L'environnement graphique des nouveaux labyrinthes est très fouillé.

L'histoire d'Evolution 2 débute six mois environ après la fin du premier volet. Mag, le jeune aventurier, est las après avoir fini d'explorer les ruines autour de chez lui, et a décidé de traverser l'océan en compagnie de Linear et Gre, afin de se rendre sur le continent de Paldea, où se trouve Societe, la grande guilde des aventuriers. Au cours du jeu, Linear s'initiera à la force Evolcia, ce qui aura pour effet de réveiller un mystérieux jeune homme du nom de Yulka. D'autres personnages feront aussi leur apparition, comme Chain Gun et Pepper qui étaient déjà présents dans le premier volet. Nous rencontrerons aussi un nouvel arrivant du nom de Kalkarno, le chef d'une bande de voleurs qui visent les trésors amassés par la Societe. Un beau jour, il reçoit une lettre de la Societe lui demandant de venir avec le plus d'aventuriers possible, et notamment avec Linéa, Gre et Chain que l'on connaît déjà depuis le premier épisode. Prenant le train, ils repartent à l'aventure vers Paldia.

Un renouveau technique

Le soft conserve les bases du premier volet, mais beaucoup d'éléments changent pour plus de facilité de jeu. Premières modifications importantes dans le déroulement du titre : les donjons. Certains d'entre eux deviennent obligatoires (scenario dungeons) alors que d'autres sont optionnels et pourront être explorés à l'envi. Désormais, le jeu comportera non plus une seule ville, mais trois, et vous pourrez changer l'angle de vue dans ces dernières afin de vous plonger complètement dans l'univers du jeu. Lors de l'exploration des donjons, il sera maintenant possible d'utiliser ses magies et ses coups spéciaux, afin de découvrir des secrets cachés dans les murs. Outre les donjons qui se forment automatiquement, utilisés dans le premier épisode, Climax a adopté les donjons obligatoires (scenario dungeons). Les donjons sont également plus grands et bourrés d'items et de pièces secrètes. Enfin, les développeurs ont ajouté, en plus de l'angle de vue «trois-quart», une vue avec la caméra située dans le dos des personnages. Il est désormais possible d'utiliser le Sai Flamme Action a tout moment, et non plus seulement durant les combats. Prévu pour sortir à la fin de cette année 99, Evolution 2 risque de révéler beaucoup de secrets restés mystérieux dans le premier volet.



Les effets visuels lors des combats ont encore été améliorés, rendant les super-pouvoirs de nos héros réellement explosifs !

...OLISSIMO 48 Heures !
...RONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT JAPON / USA

Commandez par **Téléphone**
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de
10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par **Minitel**
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

Commandez par **Courrier**
Remplissez le bon de commande en bas de page

...EZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)



LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR CONSOLES

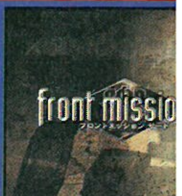
PLAYSTATION 2... RENSEIGNEZ-VOUS !!!!











SATURN

...ced World War 3 (Jap)	249,00 F
...ragoon RPG (Jap)	149,00 F
...n Generation Vol.2 (Jap)	349,00 F
...n Generation Vol.3 (Jap)	349,00 F
...n Generation Vol.4 (Jap)	349,00 F
...d (Jap)	199,00
...ons & Dragons Collection (Jap)	499,0...
...elion -A girl friend made of steel (Jap)	299,...
...e Lost One (Jap)	299,...
...emake (Jap)	249,...
...r Boy (jap)	199,...
...f Fighters 97 (Jap)	195,...
...ronx (Jap)	199,...
... II (Jap)	195,...
MPEG Edition (Jap)	299,...
Knight Rayearth (us)	Tél.
... Super Heroes (us)	295,...
... Super Heroes Vs Street Fighter + RAM (Jap)	495,...
... Super Heroes Vs Street Fighter (Jap)	399,...
...l School Lunar (Jap)	245,...
...attle (Jap)	245,...
...a Story (Jap)	199...
...Chan (Jap)	369...
Bubble 2 (Jap)	195... F
...tis II (Jap)	295... F
...l Saga 1 (Jap)	149,...0 F
... The Holyark (Jap)	179,...0 F
...egami Tensei DS Special (Jap)	395,00 F
Fighter Zero 2 (Jap)	199,00 F
...Fighter Zero 3 (Jap) Dispo !!	Tél.
...Fighter Zero 3 + RAM (Jap) Dispo !!	Tél.
... 1945 II (Jap)	349,00 F
... Ogre (Jap)	249,00 F
...hantastica (Jap)	199,00 F
...use Of The Dead (Jap)	199,00 F
...Jap)	245,00 F
...oll (Jap)	245,00 F
...Waku 7 + Cart. (Jap)	295,00 F
...Heroes Perfect (Jap)	199,00 F
... Vs Street Fighter + Cart. 4 Mo (Jap)	495,00 F
...nowboarding Trix'98 (Jap)	195,00 F
...Yon Champ Dozzy J (Jap)	195,00 F

De nombreux autres titres sont en promotions !!!
Contactez nous pour connaître nos disponibilités !!
Liste sur demande accompagné d'une enveloppe timbrée.

Le coin des Promos...

1 One 1 — Vers. Japonaise — 149 F	Ridge Racer 4 + JOGCON — Vers. Japonaise — 349 F	The Le... — Vers. jap... — 149 F
Gex 3 — Vers. Américaine — 169 F	C The Contra Adv. — Vers. Américaine — 169 F	Spyro The Dra... — Vers. Américaine — 99 F
Libero Grande — Vers. Japonaise — 149 F	Vampire Savior 3 — Vers. Japonaise — 169 F	Suikoden 2 — Vers. Japonaise — 299 F

PLAYSTATION

Ace Combat 3 (Jap)	49...
Arc The Lad III (Jap)	52...
Armored Trooper Votoms (Jap)	24...
Assault Suit Valken 2 (Jap)	49...
Battle Robots, Brave Saga "Spécial Edition" (Jap)	49...
Beatmania (Jap)	39...
Beatmania Append 3 (Jap)	36...
Bio Hazard 3 (Jap)	52...
Bomberman Wars (Jap)	39...
Brave Fencer Musashinden + démo FF8 (us)	39...
Breath Of Fire 3 (Jap)	14...
Capcom Generation Vol.3 (Jap)	19...
Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap)	49...
Clock Tower (us)	14...
Clock Tower 2 (us)	Té...
Clock Tower Ghost Head (Jap)	24...
Cyber Org (Jap)	49...
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap)	29...
Dance Dance Revolution (Jap)	49...
Dance Dance Revolution 2 (Jap)	49...
Dewprism (Jap)	48...
Dino Crisis (us)	44...
Dragon Valor (Jap)	54...
Final Fantasy 7 (Jap)	14...
Final Fantasy 8 (us) comprenant 4 CDS	49...
Front Mission 2 (Jap)	39...
Front Mission 3 (Jap)	49...
Front Mission Alternative (Jap)	29...
Garou Densetsu Wild Ambition (Jap)	49...
Gex 3 (us) + démos SOUL REAVER & WARZONE 2100	14...
Grandia (Jap)	49...
Gran Turismo 2 (Jap)	Té...
Guilty Gear (Jap)	29...
Guitar Freaks (Jap)	49...
Guitar Freaks + Special Controller "Guitar"	99...
Gundam Crash Counter Attack (Jap)	49...
Gundam G Generation (Jap)	49...
Happy Hôtel (Jap)	24...
Jail Breaker (Jap)	54...
Jojo's Venture (Jap)	48...
K-1 Revenge Fighting Illusion (Jap)	29...
Koudelka (Jap)	52...
Lagnacure (Jap)	29...
Legend Of Mana (Jap)	529
Lunar Silverstar Story Complete "Special Edition"(us)	499
Maria 2 (jap)	49...
Metal Gear Solid Integral (Jap)	44...
Monster Farm 2 (us)	399
Mystic Dragoon (Jap)	495
Namco Anthology Vol. 1 (Jap)	445
Namco Anthology Vol. 2 (Jap)	445
Overblood 2 (Jap)	245
Parasite Eve (us)	399
Patlabor The Game (Jap)	495
Persona 2 (Jap)	549
Project Gairay (Jap)	399
Psychic Force 2 (Jap)	495
Racing Lagoon (Jap)	495
R-Type (us)	199
Rebus (Jap)	295
Rival Schools 2 (Jap)	495
Saga Frontier (Jap)	149
SD Gundam G Generation (Jap)	549
Gundam G Generation Zero (Jap)	549
Shadow Madness (us)	449
Soul Of Samourai (us)	399
Slayers Royal 2 (Jap)	499
Striker 1945 II (Jap)	445
Tales Of Phantasia (Jap)	449
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel)	395
The Last Blade (Jap)	495
The Legend Of Heroes I & II (Jap)	399
The Super Dimension Fortress Macross VF-X (Jap)	549
The Super Dimension Fortress Macross VF-X 2 (Jap)	529
Tomba ! 2 (Jap)	489
Tron & Kobun (Jap)	499
Twinbee RPG (Jap)	395
Vandal Hearts 2 (Jap)	499
Wild Arms 2 (Jap)	529
Winning Eleven 4 (Jap)	549
Xenogears (us)	429

Le "DANCING STREET" est enfin disponible !!!
Renseignez-vous...
De nombreux jeux sont compatibles !!



...les marques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

TOUS LES GUIDES

Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US)	99,00 F
Guide Officiel Star Ocean 2 (us)	149,00 F
Guide Officiel Final Fantasy 8 (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Kartia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Parasite Eve (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Breath Of Fire 3 (Vers. US)	99,00 F
Guide Officiel Xenogears (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel The Legaia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Saga Frontier (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Granstream Saga (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Lunar Silverstar Story (Vers. US)	199,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !

ACCESSOIRES

...et Station NEWS !!!	PSX	TÉL.
...ory Card 256 Ko	N64	69,00 F
...ory Card 1 Méga	N64	99,00 F
...ory Card 256 Ko officielle	N64	149,00 F
...ory Card couleur	PSX	69,00 F
...ory Card officielle	PSX	99,00 F
...ble Pack officiel	N64	149,00 F
...Nintendo 64 officiel couleur	N64	169,00 F
...TURBO 64	N64	149,00 F
...le Shock Controller couleur	PSX	149,00 F
...Ascii BIO HAZARD 2	PSX	129,00 F
...er Gun + Pédale	PSX & SAT	169,00 F
...eritel + fiches RCA + adapt. GUNCON	PSX	79,00 F
... Peritel + adapt. GUNCON	PSX	59,00 F
...e Peritel RGB	SAT	99,00 F
...ouche 4 Mégas	SAT	149,00 F
... + pédales + levier de vitesse (N64/PS/SAT)		549,00 F
...nge Manette	PSX ou N64	69,00 F
...scodeur NTSC/RGB ou PAL		399,00 F
...tateur secteur 110/220 volts		169,00 F
...n Replay CD version	PSX	169,00 F

REGLEMENT

❑ Carte bleue

N° Carte bleue
[_ _ _ _ | _ _ _ _]
[_ _ _ _ | _ _ _ _]

Date d'expiration

❑ Mandat-lettre

❑ Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)

❑ Chèque
Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

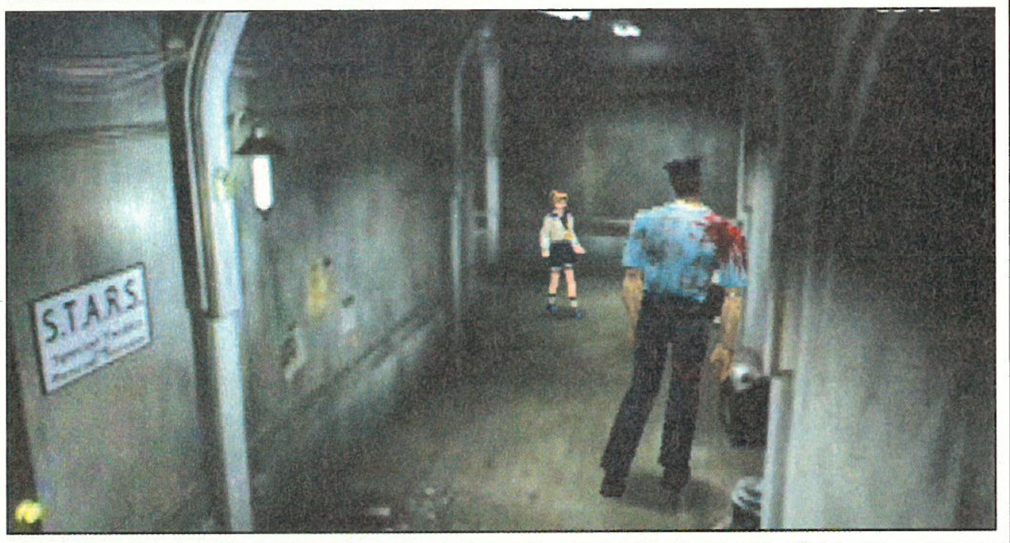
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F ❑			
Chronopost jeux 60 F ❑			

Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost

TOTAL



Editeur :	Capcom
Machine :	Nintendo 64
Sortie au Japon :	Décembre 99
Sortie en Europe :	Début 2000



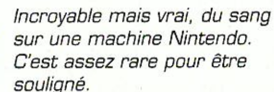
Resident Evil 2

Vendu à quelque 4 millions d'exemplaires, Resident Evil 2 va connaître une seconde jeunesse avec une version N64 exemplaire. Réalisation incroyable pour cette cartouche miracle.

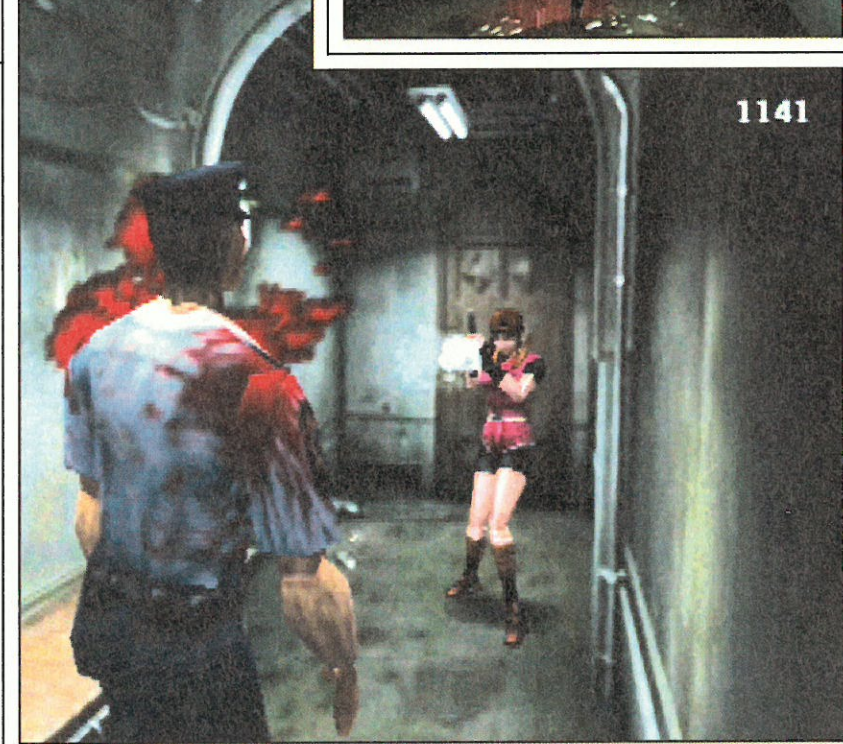


Qui aurait pu croire, l'année dernière, qu'il était graphiquement possible d'obtenir un tel résultat sur Nintendo 64 ?





Incroyable mais vrai, du sang sur une machine Nintendo. C'est assez rare pour être souligné.





« Ouch ! » C'est ce qu'ont dû dire tous les visiteurs présents au dernier Nintendo Space World, lors de la présentation de Resident Evil 2 sur Nintendo 64. En effet, personne ne s'attendait à ce que le soft atteigne une telle qualité sur une console dont la réputation n'est pas des plus brillantes. Et pourtant, Capcom a fait des miracles avec une « simple » cartouche de 512 mégas. Première grosse surprise, le jeu, qui se trouve sur cartouche donc, contient pourtant des scènes cinématiques. Une première, qui est due en partie au nouveau système de compression de données, utilisé pour la première fois ici. Nul doute qu'il sera réutilisé par la suite, tant la qualité visuelle est bluffante. Et comme c'est désormais le cas pour la plupart des jeux, RE2 fonctionne avec le Ram Pak, qui augmente la capacité mémoire de la Nintendo 64. Le résultat est devant vos yeux sur ces pages : des graphismes en haute résolution qui n'ont rien à voir avec les personnages légèrement découpés de la version PlayStation. Certes, les décors restent en 2D, mais, au niveau des personnages, on atteint presque la qualité de définition et de modélisation de la future version Dreamcast. Ajoutons à cela des couleurs vraiment lumineuses qui changent de la pâleur de la version PlayStation. Il suffit de voir la combinaison en jean rose-rouge de Claire pour comprendre.

Ram Pak, le faiseur de miracles

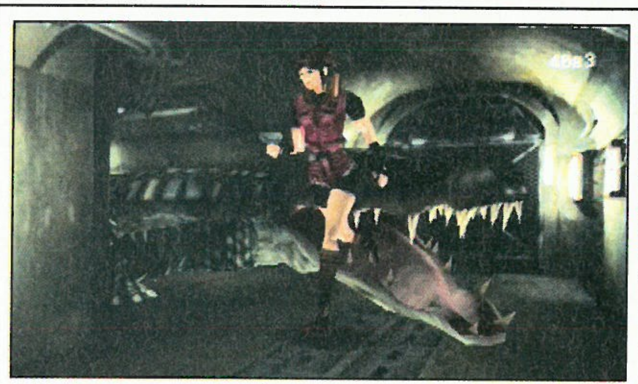
Plus fort encore, le jeu proposera sons, bruitages et musiques en Dolby Surround, alors que la version PlayStation ne proposait que des bruitages en mono. On n'en revient pas... Pour ce qui est du jeu en lui-même, aucun changement notable. Le joueur a toujours le choix d'incarner Leon ou Claire Redfield, dans deux scénarios complètement différents. Après un accident de voiture provoqué par un routier zombi, ils sont obligés de se séparer dans une ville de Raccoon City complètement infestée de monstres putréfiés. S'étant donnés rendez-vous au commissariat de la ville, il leur arrivera, entre temps, un grand nombre d'aventures et de pépins. Crocodiles géants, petite fille à sauver, araignées un peu trop grosses pour être éclatées à coup de bombe Baygon (vert ou jaune ?)... tout ce qui les attend risque de faire trembler nombre de joueurs. Un jeu à redécouvrir, rien que pour la beauté graphique de la chose.



Encore un zombi qui aime les Fila.



L'horreur dans le bon sens sur N64



Les cinématiques de l'impossible

Non, vous ne rêvez pas. Non, nous ne faisons pas de la désinformation, ce sont bien des images de synthèse en compression vidéo sur Nintendo 64. Devant un tel spectacle, il n'y a pas grand-chose à dire, même si c'est plutôt mauvais pour ma carrière de pigiste.













Runabout 2 pour la PlayStation



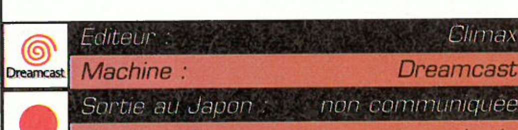
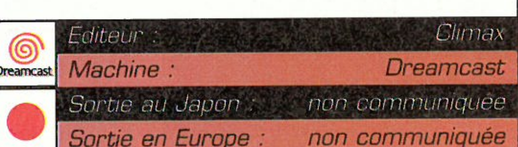
Editeur :	Climax
Machine :	Playstation
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée



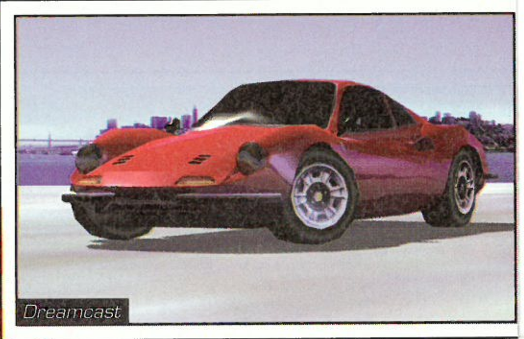
PlayStation

Coup double pour Climax qui annonce un nouveau Runabout à la fois sur Playstation et sur Dreamcast. Si la version Sony s'annonce longue et originale, la version DC, elle, semble techniquement bluffante.

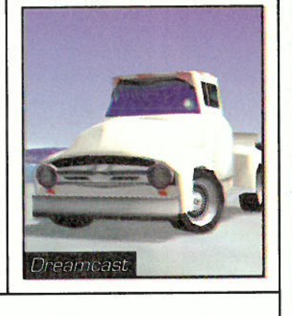
Super Runabout pour la Dreamcast

Editeur :	Climax
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée


Dreamcast

Dreamcast


Dreamcast



Oui, on n'y croyait plus tant ce jeu était passé inaperçu lors de sa sortie sur PlayStation, il y a bientôt 3 ans. Mais il y aura bien une suite à Runabout, et même deux suites. Une sur Playstation qui reprend les mêmes personnages, et une variation sur Dreamcast avec le même concept mais une histoire totalement différente. Dans la version PlayStation, le joueur reste un chasseur de primes super-doué pour la conduite, qui vend ses talents au plus offrant. Généralement, il devra remplir des missions de récupération d'objets très protégés ou de transport de matières dangereuses. Et vu que rien ne vous arrête, vous n'allez pas vous gêner pour mettre à feu la ville s'il le faut mais vous arriverez à l'heure pour votre mission. Contrairement à un jeu de conduite habituel, on a dans Runabout la possibilité de traverser la ville comme on l'entend, et de prendre le chemin qui nous plaît. Plus fort encore : on peut traverser des bâtiments pour trouver des raccourcis. Le défaut du premier volet était le manque de missions (3), il est corrigé dans cette suite qui propose 4 pays dans lesquels plus de trois missions vous sont proposées à chaque fois. Un total de 31 véhicules différents et surprenants vous attendent (voitures mais aussi bus, etc.). Le jeu proposera aussi l'option de changer de véhicule en plein milieu d'une mission.

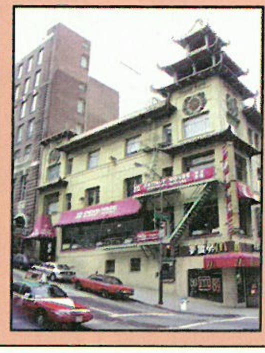
Et la version Dreamcast ?

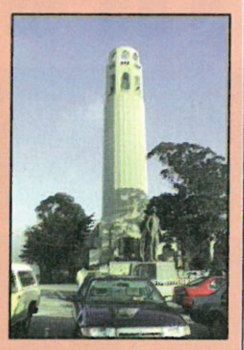
La version Dreamcast, elle, propose le même type de jeu, à savoir la conduite libre avec possibilité de tout casser. Mais avec une différence de taille : tout se passe à San Francisco. Le but, lui aussi, est un peu différent, puisque le jeu se décompose en deux scénarios distincts que l'on sélectionne dès la première partie. Le scénario A propose une histoire autour d'une entreprise familiale de malfrats. Le joueur se retrouve dans la peau d'un brave père ancien pilote de F1 qui remplit des contrats de transports dangereux afin de payer l'école de sa petite fille. Petite fille qui sert de manager pour les affaires de papa. Le second scénario nous place par contre dans le camp adverse, puisque cette fois on est un flic qui doit arrêter le fameux gang du père et de sa fille. Comme on peut s'en douter, tout ceci sera encore prétexte à des cascades hallucinantes dans San Francisco, au volant de 30 véhicules différents. Lors des missions, il sera possible de découvrir un tas de secrets en cassant le décor, comme des nouveaux véhicules, des nouvelles mission ou même des mini-jeux à charger dans le Visual Memory. Techniquement impressionnant, Runabout pourrait bien, enfin, sortir de l'anonymat. C'est à souhaiter… pour lui.

Une version Dreamcast photo-réaliste

Se déroulant entièrement dans la ville de San Francisco, la version Dreamcast a demandé plus de travail que prévu puisqu'il a fallu se rendre sur place et faire un grand nombre de repérages afin de pouvoir reproduire la ville fidèlement.



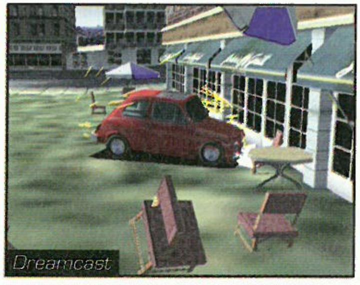




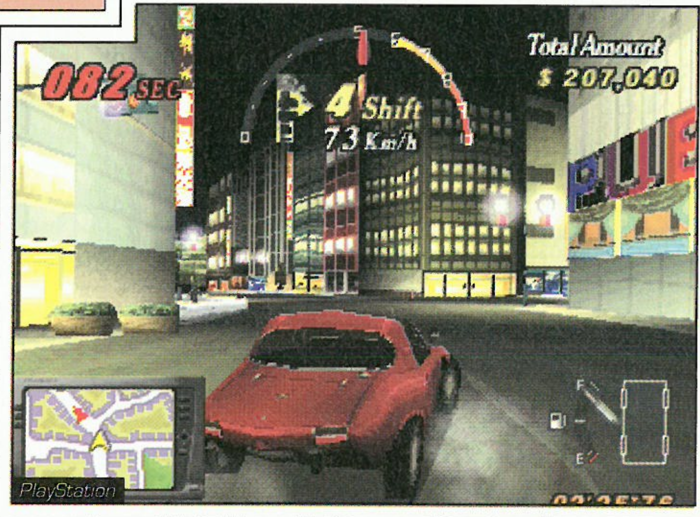


Un jeu de conduite libre, ou presque.





Plus on casse et plus on obtient de points. Si nos mères lisaient ça...



La suite du jeu qui aurait pu inspirer Driver

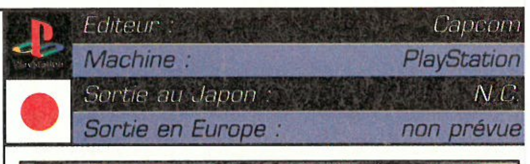


...n atterrissage assez dur pour l'avant de cette pauvre voiture.



...e rêve de ma vie : une ...mborghini ...Countash. ...voyez vos dons à Joypad, 124 rue Danton, 92538 Levallois.

Breath of Fire 4



Editeur :	Capcom
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	N.C.
Sortie en Europe :	non prévue

Le 3e volet, déjà sur PlayStation, a connu un succès mondial et a même été traduit en français, malgré sa qualité assez moyenne. Le 4e épisode devrait, quant à lui, être un monument.







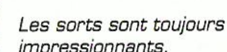




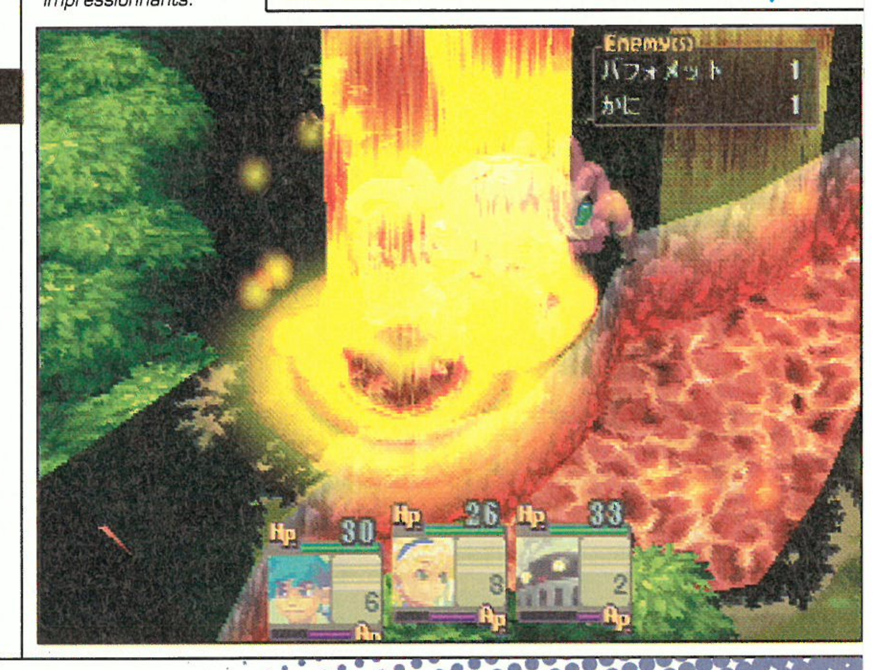
Breath of Fire 4 sortira donc sur PlayStation. Deux ans après la dernière épopée du jeune Ryu et de la jeune Nina, Capcom décide finalement de remettre le couvert pour un nouvel épisode de ce RPG, devenu un classique du genre depuis sa première apparition sur Super Nintendo, en 1993. Le scénario, classique lui aussi, se déroule cependant dans un monde qui possède une particularité originale. Sur la Terre, mais dans un univers style heroïc-fantasy à la japonaise, deux énormes continents, à l'est et à l'ouest, sont séparés par des océans de boue infranchissables à pied ou en bateau. Depuis toujours, ces continents se livrent une guerre sans merci. Mais, voici un an, la reine Elina a proclamé le cessez-le-feu afin de rendre visite aux civils victimes de la guerre, qui se trouvent dans une ville en première ligne. Arrivée dans cette ville, la bonne reine Elina apporte réconfort et amour à tous ses habitants mais, lors de son périple, elle disparaît. Bien décidée à la retrouver, sa petite sœur Nina part en voyage. Sa première destination la conduira dans un village où elle se liera d'amitié avec un jeune garçon nommé Ryu. Désirant l'aider, ce Ryu, incarné par le joueur, voit ses aventures commencer…



Le rendu pastel de la palette des couleurs choisies est superbe.



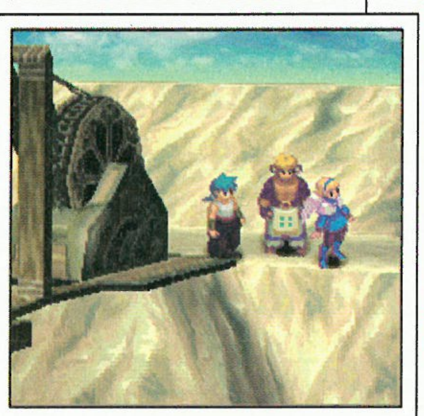
Les sorts sont toujours impressionnants.

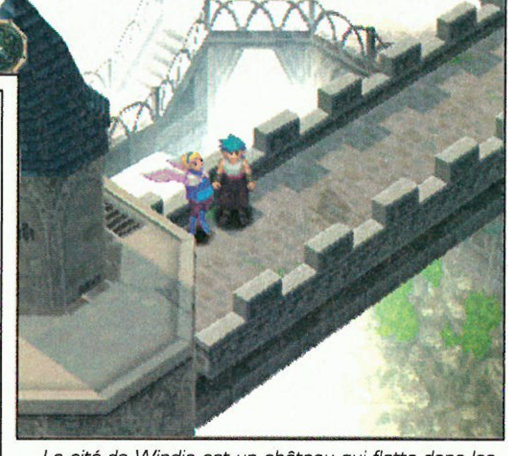


Capcom retient les leçons

Il n'y a pas à tourner autour du pot, BoF4 est graphiquement très réussi. Ayant adopté un style qui rappelle les dernières productions de Squaresoft, les graphistes ont opté pour un style rond, pastel, et tout en 3D avec personnages en 2D. Ces derniers, qui possèdent 3000 (oui, trois mille !) étapes d'animation, s'intègrent comme jamais sprites en 2D ne l'ont fait dans le décor en 3D. Ce dernier pourra, bien entendu, être tourné et retourné dans tous les sens afin de ne manquer aucun détail qui aurait pu être masqué par la configuration de l'endroit. Pour ce qui est des combats, on garde le même système classique mais efficace du tour par tour avec une vue de trois-quart, ce qui, après tout, est la marque de fabrique de la série. Pour l'instant, on ne sait pas quand le titre sera disponible et on ne connaît pas encore le nom ou l'apparence des autres personnages disponibles dans le jeu. Superbe et résolument décidé à gommer les défauts de son prédecesseur, BoF4 s'annonce comme un sacré RPG sur PlayStation.

Une série devenue un classique du genre





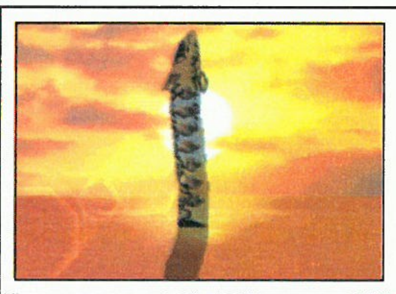
La cité de Windia est un château qui flotte dans les airs. La grande classe, non ?

Travail d'artiste

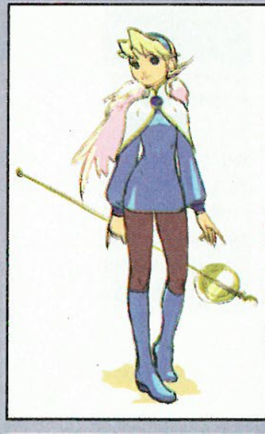
Comme vous pouvez le constater sur ces croquis, le travail graphique effectué sur Breath of Fire 4 a été assez important. Et, heureux dénouement, le résultat à l'écran est splendide et ne trahit en rien le travail graphique original.

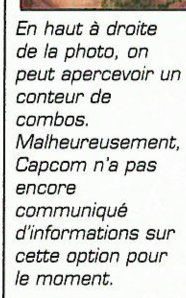




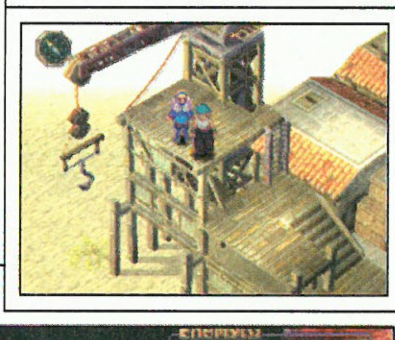








En haut à droite de la photo, on peut apercevoir un conteur de combos. Malheureusement, Capcom n'a pas encore communiqué d'informations sur cette option pour le moment.



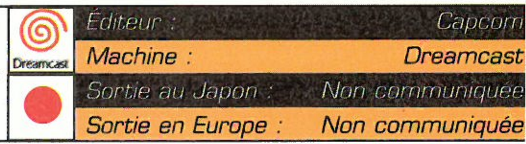




Cette rivière de lave est-elle naturelle ou bien a-t-elle été créée par magie ?



Les angles de vue sont plus travaillés qu'en arcade.



Éditeur :	Capcom
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	Non communiquée
Sortie en Europe :	Non communiquée



Kikaiô

La guerre des robots, Capcom connaît. Après un peu bruyant Cyberbots, on tente une nouvelle incursion avec Kikaiô, soft de combat assez décontracté qui joue surtout la carte de la parodie.



Le Kikaiô Beam est une attaque monstrueuse qui traverse tout l'écran pour frapper l'adversaire.



Les années 70 furent pour le monde des dessins animés l'avènement d'un genre qui reste, aujourd'hui encore, dans le cœur de nombreux spectateurs de Récré A2 : les robots géants et leur ambassadeur en France, Goldorak. Mais ce brave Goldorak n'est qu'une partie visible d'un iceberg gigantesque qui cache plus d'une vingtaine de géants métalliques au Japon. Toujours bâtis sur les mêmes trames scénaristiques, ces dessins animés sont aujourd'hui mis en scène dans Kikaiô, un jeu-hommage qui reprend les canons du genre pour son ambiance générale. Robots style dessin animé des années 70 mais aussi mechwarriors ultra sérieux, cyborgs techno-modifiés, golems en pierre animés, bref, tout un programme ! Au nombre de 8 - sans compter les personnages cachés - ces robots combattants disposent chacun de divers coups de base, de super pouvoirs et de finish moves bien particuliers. Les coups de base sont déterminés par l'aspect physique du robot. Les super pouvoirs sont, en fait, des attaques réalisées avec des combinaisons de plusieurs boutons. Ainsi, par exemple, dans le cas de Goldorak, « Cornofulgur » serait une super attaque. Et le finish move est une attaque surpuissante qui pourrait être comparée aux fatalités des jeux de combat habituels de Capcom et SNK. A cela s'ajoute un système de double jauges.

2 jauges pour 2 fois plus de plaisir ?

La première représente la santé de votre robot et, une fois tombée à zéro, signifie la fin du combat. La seconde représente le taux de protection de l'armure du robot. Si elle arrive à zéro, les dommages que vous subirez seront nettement amplifiés et vous risquez de perdre énormément d'énergie. Au niveau de la réalisation technique, Kikaiô, à la manière de Soul Calibur, est un titre qui sera beaucoup plus réussi que l'arcade. Assez ancien (1 an maintenant), le titre méritait pourtant une adaptation console qui n'avait jusqu'à présent jamais été faite. La version Dreamcast proposera donc de meilleurs graphismes, mais aussi un grand nombre de voix supplémentaires, quelques petites scènes en animation et un mini-jeu pour le VMS. Aucune date de sortie prévue pour ce titre qui fera un ravage parmi les fans du genre.

Ambiance dessin animé

Bien entendu, l'habillage du jeu, lui aussi, est fait pour rendre un effet « dessin animé japonais » que ne renieront pas les fans.

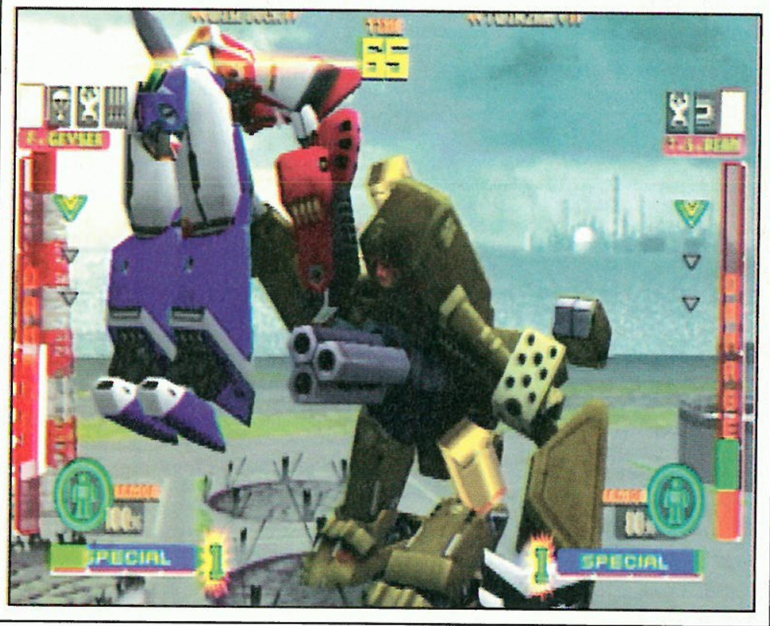


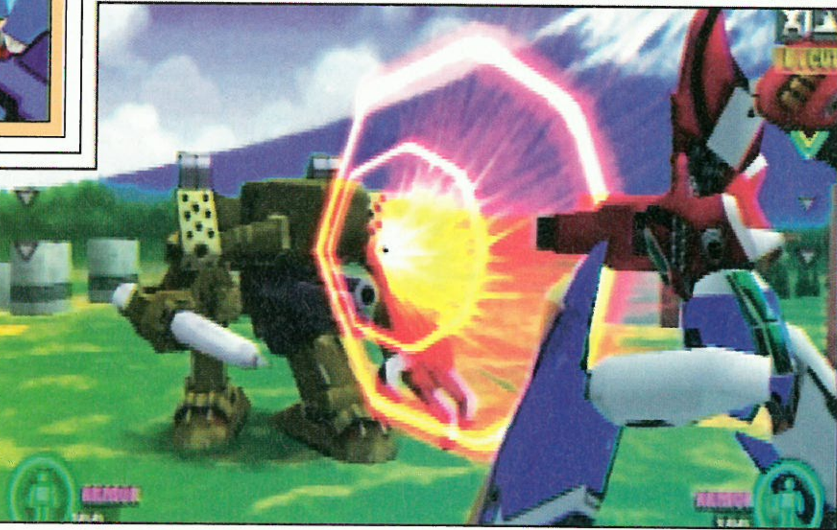




Un jeu de baston aux allures de Goldorak

Le Twinzam est en train de se faire avoiner.





Ils ont beau peser plusieurs tonnes, il suffit d'un bon coup de poing pour faire voler les robots ennemis. Pour les immeubles, plus dure sera la chute.

La caméra suit les attaques spéciales pour en renforcer l'impact visuel.

ESPACE 3 games

NEW

GAME COMMANDER	99 F	VOLANT PUMA GT	299 F
XENTOR 16Mb	995 F	VOLANT+ PEDALIER.	
SIDEWINTER PRO	629 F	RETOUR DE FORCE	1090

DVD

NEW

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR	2990 F

NOUVEAUTES

6 JOURS, 7 NUITS	179 F
007 GOLDEN EYE	160 F
ABSOLUM 2022	180 F
ARMAGEDDON	160 F
BABE	199 F
BAD BOYS	169 F
BIENVENUE A GATTACA	169 F
COMPLOTS	169 F
CONTACT	169 F
DEMAIN NE MEURT JAMAIS	169 F
DUNE	180 F
FORTRESS	179 F
GODZILLA	180 F
JUMANJI	169 F
L.A. CONFIDENTIAL	169 F
L'ARME FATALE 4	169 F
L'ASSOCIE DU DIABLE	169 F
L'HOMME AU MASQUE DE FER	179 F
LA RIVIERE SAUVAGE	179 F
LE CINQUIEME ELEMENT	180 F
LE DINER DE CONS	169 F
LE ROI LION 2	179 F
LES AILES DE L'ENFER	169 F
LES VISITEURS 2	169 F
LEON	180 F
MENTEUR, MENTEUR	179 F
PIEGE A HONG KONG	169 F
POUR LE PIRE ET LE MEILLEUR	180 F
PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
SEXCRIMES	180 F
SOUVIENS TOI L'ETE DERNIER	180 F
STAR SHIP TROOPERS	179 F
TERMINATOR 2	169 F
TITANIC	249 F
TWISTER	180 F
U.S. MARSHALS	169 F
VOLT FACE	169 F
WATERWORLD	180 F

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR	329 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

720° SKATE BOARDING (CO)	199 F
ASTEROID (CO)	249 F
BATTLE SHIP (CO)	**199 F**
BRAIN DRAIN	99 F
BREAK OUT (CO)	149 F
BUST A MOVE 3	149 F
BUST A MOVE 4 (CO)	199 F
CAT WOMAN (CO)	**TEL**
CENTIPEDE (CO)	169 F
CONKER POCKET TALES (CO)	229 F
COOL HAND (CO)	199 F
CUTTHROAT ISLAND	99 F
DEFENDER + JOUST (CO)	199 F
DUKE NUKEM (CO)	**199 F**
F1 WORLD GP (CO)	229 F
FOURMIZ (CO)	**229 F**
FROGGER (CO)	149 F
GAME & WATCH GALLERY (CO)	169 F
GODZILLA	149 F
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	149 F
KILLER INSTINCT	129 F
KLUSTAR	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169 F
LOGICAL	199 F
LOONEY TUNES (CO)	**229 F**
MAYA (CO)	199 F
MEN IN BLACK (CO)	199 F
MILLIPEDE (CO)	**199 F**
MISS PAC-MAN + SUPER PAC-MAC (NB/CO)	**TEL**
MISSIL COMBAT (CO)	**199 F**
MONOPOLY	149 F
MONTEZUMA (CO)	**199 F**
MOTOCROSS (CO)	**199 F**
NBA JAM (CO)	199 F
OBELIX (CO)	229 F
PAC-MAN + PAC PANIC (NB/CO)	**TEL**
PITFALL (CO)	199 F
POCKET BOMBERMAN (CO)	169 F
POKEMON ROUGE (CO)	**229 F**
POKEMON BLEU (CO)	**229 F**
POOL BILLIARD (CO)	**249 F**
POP UP	99 F
POWER QUEST (CO)	249 F
QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F
RAMPAGE 2 (CO)	229 F
RAT RESERVOIR (CO)	**149 F**
RAZMOKETS (CO)	199 F
ROGER RABBIT	169 F
R-TYPE DX (CO)	**229 F**
SILICON VALLEY (CO)	**169 F**
SPY HUNTER + MOON PATROL (CO)	229 F
SPY VS SPY (CO)	199 F
SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
STREET FIGHTER ALPHA (CO)	**169 F**
TAMAGOSHI	99 F
TARZAN	99 F
TETRIS DE LUKE (CO)	169 F
TITI ET GROS MIINET (CO)	199 F
TOM ET JERRY (CO)	**199 F**
TRACK'N FIELD	169 F
TUROK 2 (CO)	199 F
TUROK RAGE WARS (CO)	**TEL**
V-RALLY (CO)	249 F
WARIO LAND 2 (CO)	249 F
WWF ATTITUDE	**229 F**
YANNICK NOAH (CO)	229 F
ZELDA (CO)	249 F

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + BATTERIE + LOUPE +SACOCHE (CO)	149 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	99 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE (CO, PO)	99F
BATTERY PACK (GB POCKET)	99 F
CARTE MEMOIRE	199 F
ECRAN GB	35 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	49 F

PC

NEW

AGE OF EMPIRE GOLD	329 F
BALDUR'S GATE DE LUXE	399 F
CASTROL HONDA SUPER BIKE 2000	329 F
COMMAND AND CONQUER : TIBERIAN SUN	399 F
COMMANDOS + GUIDE	199 F
DARKSTONE	349 F
DRAKAN	349 F
DRIVER	349 F
DUNGEON KEEPER 2	349 F
GOLD TOMB RAIDER 2	149 F
GTA 2	329 F
KINGPIN	299 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	349 F
LEGO RACERS	299 F
LES FOUS DU VOLANT	199 F
LNF MANAGER 2000	369 F
MIGHT & MAGIC VII	369 F
NHL 2000	369 F
PAVILLON NOIR	349 F
RED GUARD	349 F
RE-VOLT	299 F
ROLLER COASTER TYCOON	269 F
SHADOW MAN	349 F
SOLDIER OF FORTUNE	299 F
TRICKSTYLE	299 F
UNREAL	149 F

MANGAS FILMS

NEW

COFFRET

ALBATOR (7 vol.)	449 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ (6 vol.)	289 F
DBZ Série TV (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Série TV (8 vol.)	499 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
SAINT-SEYA : Poseïdon (4 vol.)	199 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	499 F
SAN-KU KAY (9 vol.)	490 F
STREET FIGHTER 2V (9 vol.)	499 F
TOM SAWYER (6 vol.)	349 F
X-OR série TV (7 vol.)	390 F

PACK SPECIAL

TOM SAWYER (vol. 7 à 12)	349 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 6)	129 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT (vol. 1 à 8)	99 F
KEN 2 vol.1	TEL
KEN 2 vol.2	TEL
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERKIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 110)	99 F
NADIA (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
OLIVE ET TOM (vol. 1 à 4)	99 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

3 DO

69 F pièce 3 achetés 1 gratuit

ALONE IN THE DARK 2	**69 F**
ALONE IN THE DARK	69 F
BATTLE SPORT	69 F
CORPSE KILLER	69 F
DOOM	69 F
FIFA SOCCER	69 F
FLYING NIGHTMARE	69 F
HELL	69 F
IMMERCENARY	69 F
INCREDIBLE MACHINE	69 F
IRON ANGEL	69 F
KING DOM: THE FAR REACHES	69 F
PEEBLE BEACH GOLF	69 F
PSA TOUR GOLF 96	69 F
PSYCHIC DETECTIVE	69 F
RETURN OF FIRE	69 F
RISE OF THE ROBOT	69 F
SAMPLER 2 + 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 MN	69 F
SHOCK WAVE 1	69 F
SNOW JOB	69 F
SPACE HULK	69 F
SPACE PIRATE	69 F
STAR BLADE	69 F
STATION INVASION	69 F
STELLA 7	69 F
STRIKER	69 F
SYNDICATE	69 F
TOTAL ECLIPSE	69 F
VIRTUOSO	69 F
WHO SHOT JOHNNY ROCK	69 F
WING COMMANDER 3	69 F
ZNADNOST	69 F

MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99 F
ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99 F
FLIGHT STICK (SIMULATION)	99 F

NEO GEO

NEO GEO CD

CONSOLE	**1990 F**
AERO FIGHTER 2	199 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
POWER SPIKES	149 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER SIDEKICK 2	199 F
TWINCLE STAR SPRITES	199 F
VIEW POINT	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	**349 F**
BASEBALL STAR	199 F
CHERRY MASTER	199 F
KING OF FIGHTER R1	199 F
NEO GEO CUP FOOT	199 F
PUZZLE	199 F
SAMOURAI SHADOWN	199 F
TENNIS	199 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	**1990 F**
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	**2390 F**

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU		449 F		
JAGUAR	Syndicate	49 F	Theme park	49 F

MEGADRIVE	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
NEC CD	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
SUPER NINTENDO	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

ESPACE 3



PLAYSTATION

JEUX USA
FINAL FANTASY VII 149 F

JEUX JAP
ACE COMBAT 3 499 F
DINO CRISIS 499 F
FRONT MISSION 3 499 F
LEGEND OF MANA 499 F
MACROSS V.FX 2 499 F
RIVAL SCHOOL 2 449 F
WILD ARMS 2 499 F

JEUX EUROPEENS
ALIEN RESSURECTION TEL
ALUNDRA 349 F
ANNA KOURNIKOVR'S
SMASH COURT 299 F
APE ESCAPE 349 F
ASTERIX 359 F
ATLANTIS 299 F
BATMAN ET ROBIN + K7 249 F
BLOODY ROAR 2 349 F
BOMBERMAN FANTASY RACING 299 F
BUGS BUNNY 349 F
BUST A MOVE 4 269 F
CAESAR 2 299 F
CAPCOM GENERATION 299 F
CASTROL HONDA SUPER BIKE 369 F
CHOCOBO 349 F
CROC 2 369 F
DARK STALKERS 3 299 F
DBZ FINAL BOUT + PAD +MEMO 299 F
DREAMS 349 F
DRIVER 359 F
DUNE 2000 369 F
EGYPTE 349 F
FIFA 99 369 F
FIGHTING FORCE 2 349 F
FINAL FANTASY VIII 399 F
FINAL FANTASY VIII COLLECTOR 499 F
FORMULA ONE 99 349 F
GEX CONTRE DR. REZ 299 F
G-POLICE 2 299 F
GTA 2 329 F
GUNGAGE 329 F
GUY ROUX MANAGER 99
+ MEMO 379 F
HOT WHEELS TURBORACING 369 F
J.MADDEN 2000 369 F
KENSEI SACRED FIRST 299 F
LE 5EME ELEMENT 349 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 369 F
LEGEND OF KARTIA 349 F
LEGEND OF FORESTIA 369 F
LEGO RACERS 329 F
LE MANS 349 F
LE MONDE DES BLEUS 349 F
LE MONDE DES BLEUS COLLECTOR 499 F
LES RAZMOKETS 349 F
MARVEL
VS STREET FIGHTER 349 F
METAL GEAR SOLID 369 F
METAL GEAR
MISSION SPECIAL 169 F
MISSION IMPOSSIBLE 369 F
MONKEY HERO 299 F
MONOPOLY
+ MONOPOLY DE VOYAGE 299 F
MULAN STORY 349 F
NASCAR 2000 369 F
NBA LIVE 99 369 F
NBA PRO 99 369 F
NEED FOR SPEED IV 369 F
NFL EXTREME 369 F
NHL 2000 369 F
ODDWORLD L'EXODE D'ABE 299 F
OMEGA BOOST 299 F
POINT BLANK 2 349 F
POINT BLANK 2 + GUN 549 F
POOL PALACE 349 F
PREMIER MANAGER 98 299 F
QUAKE 2 349 F
RAILROAD TYCOON 2 349 F
RAT ATTACK 369 F
RE-VOLT 349 F
RESIDENT EVIL 2 249 F
RIDGE RACER IV 349 F
RIDGE RACER IV COLLECTOR 299 F
RISK + SOURIS 499 F
RIVEN 299 F
RUNNING WILD 299 F
SHADOWMAN 349 F
SHANGHAI 299 F
SILENT HILL 369 F
SILICON VALLEY 349 F
SLED STORM 369 F
SOUTH PARK 349 F
SPACE INVADERS 249 F
SPEC OPS 329 F
SPEED FREAKS 349 F
SPYRO 299 F
STAR WARS EPISODE 1 369 F
STREET FIGHTER ALPHA 3 349 F
STREET FIGHTER COLLECTION 249 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2 349 F
SYPHON FILTER 349 F
TELEFOOT MANAGER 369 F
TOCA TOURING CAR 2 299 F
TOMB RAIDER 3 299 F
TOMB RAIDER 2+C.MEMOIRE
+ SOLUTIONS 199 F
TONY HAWK
SKATE BOARDING 369 F
UEFA CHAMPION LEAGUE 98-99 369 F
URBAN CHAOS 369 F
V-RALLY 2 369 F
VIRUS 349 F
WILD ARMS 299 F
WIPEOUT 3 349 F
WWF ATTITUDE 349 F
X-MEN VS STREET FIGHTER 299 F
X-FILES 349 F
XENA LA GUERRIERE 369 F
XENOCRACY 349 F

PLAYSTATION
+ DUAL SHOCK
+100 F de bon d'achat 790 F
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE 269 F
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY 199 F
VOLANT act labs + C.PSX 590 F
PISTOLET 199 F
SIEGE BACQUET 790 F
COMPRESSEUR
CARTE MEMOIRE 99 F
ACTION REPLAY
PROFESSIONNEL VF + K7 349 F
2 MANETTES SANS FILS 199 F
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS 349 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS 199 F
CABLE DE LIAISON 99 F
GAME BOOSTER 399 F
MANETTE TURBO 49 F
MANETTE DUAL SHOCK 199 F
MEUBLE DE RANGEMENT 79 F
CARTE MEMOIRE 49 F
C. MEMOIRE 120 BLOCS 169 F
PACK DE VIBRATION 99 F
PRISE PERITEL RGB 49 F
RALLONGE MANETTE 69 F

PROMO PSX
JEUX NEUFS JAPONAIS
DRAGON BALL Z FINAL BOUT 99 F

EUX NEUFS EUROPEENS
ALIEN TRILOGY
+CARTE MEMOIRE 199 F
APOCALYPSE 149 F
ASTEROIDS 129 F
AZUR DREAMS 199 F
BATTLE SPORT 99 F
BUST A MOVE 2 149 F
C.C. ALERTE ROUGE 169 F
COLIN MCRAE RALLY 169 F
COOLBOARDERS 2 149 F
CRASH BANDICOOT 2 149 F
CROC 169 F
DIABLO 169 F
DEAD OR ALIVE 199 F
DIE HARD TRILOGY 169 F
DOOM 169 F
FIFA SOCCER 98 169 F
FINAL FANTASY 7 149 F
FORMULA ONE 97 149 F
FORMULA ONE 98 149 F
FORSAKEN 149 F
G.POLICE 149 F
GRAN TURISMO 149 F
GTA 169 F
GTA LONDON 169 F
GUARDIAN CRUSADE 129 F
HERCULE 149 F
HEART OF DARKNESS 169 F
ISS PRO 169 F
J. MCGRATH S.CROSS+pad 249 F
JONAH LOMU RUGBY 199 F
LEGACY OF KAIN 149 F
MAGIC CARPET 99 F
MAGIC THE GATHERING 99 F
MDK 99 F
MEDIEVIL 149 F
MICKEY 149 F
MICROMACHINES V3 169 F
MONACO GP 2 199 F
MOTO RACER 169 F
NBA JAM EXTREME 99 F
NFL QUARTERBACK 97 99 F
POCKET FIGHTER 199 F
ODD WORLD 169 F
RASCAL 149 F
RAYMAN 99 F
RESIDENT EVIL + PAD 199 F
REVOLUTION X 99 F
ROCK'N ROLL RACING 2 99 F
STREET FIGHTER
EX PLUS ALFHA 169 F
SOUL BLADE 149 F
TAIL CONCERTO 149 F
TENCHU 149 F
TEKKEN 3 149 F
TIME CRISIS 149 F
TOCA TOURING CAR 169 F
TOMB RAIDER 2 169 F
TUNEL B1 99 F
VANDAL HEART 99 F
WWF WARZONE 169 F

DREAMCAST

SORTIE EUROPEENNE
LE 14 OCTOBRE
FAITES VOS PRECOMMANDES
PAR TELEPHONE
(Un cadeau vous sera offert)

CONSOLE + MANETTE 1690 F

VOLANT MC 2 549 F
MANETTE 199 F
VMS 199 F
VIBREUR 199 F
JOYSTICK ARCADE 399 F
CLAVIER 249 F
VOLANT 499 F

BLUE STINGER 379 F
INCOMING 379 F
HOUSE OF
THE DEAD 2 + GUN 569 F
MILLENIUM SOLDIER
EXPANDABLE 379 F
MONACO GP 2 379 F
POWER STONE 379 F
RED DOG 379 F
SPEED DEVIL 379 F
SEGA RALLY 2 379 F
SHADOWMAN 379 F
SONIC ADVENTURE 379 F
STAR GLADIATOR 2 379 F
TOY COMMANDER 379 F
TRICKSTYLE 379 F
VIRTUA FIGHTER 3 379 F
WWF ATTITUDE 379 F

SATURN

JEUX JAP
DONGEON DRAGON
COLLECTION 399 F
DONGEON DRAGON
COLLECTION + RAM 469 F
DARIUS GAIDEN 79 F
FATAL FURY 3 99 F
GALAXY FIGHT 79 F
GRAN CHASER 79 F
SAMOURAI 3 99 F
SHINING FORCE 3
SCENARIO 2 299 F
SHINING FORCE 3
SCENARIO 3 399 F
STREET FIGHTER ZERO 3 449 F
FTOSHIDEN URA 79 F
STREET FIGHTER ZERO 3
+RAM 499 F

JEUX EUROPEENS
BURNING RANGERS 199 F
RIVEN 199 F
SHINNING FORCE 3 249 F

AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PROMO A 99 F
ALIEN TRILOGY
AMOK
ANDRETTI RACING
BATTLE STATION
BLACK DOWN
BLACK FIRE
DEFCON 5
DOOM
FIFA 96
FIFA 98
GEN WAR
GRID RUN
HEXEN
HI OCTANE
IMPACT RACING
IRON MAN
J.MADDEN 98
JACK IS BACK
LA HORDE
MAGIC CARPET
NBA JAM EXTREM
NBA JAM TE
NBA LIVE 97
NBA LIVE 98
NHL POWERPLAY
PGA TOUR GOLF 97
SHOCK WAVE
SLAM AND JAM
SOVIET STRIKE
SPACE HULK 2
TEMPEST 2000
TRASH IT
WORLD LEAGUE SOCCER 98
WORLD WIDE SOCCER 97
WRESTLEMANIA

NINTENDO 64

NINTENDO 64+F1 WORLD GP 790F
NINTENDO 64 649 F
ACTION REPLAY PRO. 399 F
FORCE PACK VIBREUR 99 F
VOLANT + PEDALIER 399 F
RALLONGE MANETTE 69 F
MANETTE 199 F
MEMORY CARD 69 F
MEMORY CARD 4X 129 F
SHOCK WAVE 299 F
GAME BOOSTER 399 F
EXTENSION DE MEMOIRE 199 F

JEUX EUROPEENS
1080° SNOWBOARDING 369 F
AIR BOARDER 64 199 F
BANJO KAZOOIE 369 F
BASS HUNTER 399 F
BOMBERMAN 299 F
BUST A MOVE 2 299 F
BUST A MOVE 3 399 F
CASTLEVANIA 3D 399 F
CAESAR'S WORLD OF
GAMBLING 399 F
CENTER COURT TENNIS 199 F
COMMAND AND CONQUER 429 F
DIDDY KONG RACING 299 F
DUKE NUKEM: ZERO HOUR 399 F
EXTREME G 149 F
EXTREME G2 299 F
F1 POLE POSITION 199 F
F1 WORLD GP 249 F
F1 WORLD GP 2 369 F
FIFA 99 429 F
FIFA COUPE DU MONDE 399 F
FORSAKEN 199 F
F-ZERO X 369 F
GOEMON 2 429 F
GOEMON MYSTICAL NINJA 299 F
007 GOLDEN EYE 279 F
HEXEN 149 F
HYBRID HEAVEN 399 F
HOT WHEELS
TURBO RACING 429 F
LEGO RACER 379 F
LODE RUNNER 369 F
LYLAT WARS 299 F
MAGICAL TETRIS 399 F
MARIO GOLF 429 F
MARIO PARTY 369 F
MICROMACHINES TURBO 399 F
MILO'S BOWLING 399 F
NAGANO 199 F
NASCAR 99 399 F
NBA JAM 2000 399 F
NBA PRO 99 399 F
NFL QBC 99 199 F
NFL QBC 2000 429 F
QUAKE 149 F
QUAKE 2 399 F
RAMPAGE 149 F
RAMPAGE 2 399 F
RAYMAN 2 399 F
RE-VOLT 399 F
SHADOWGATE 399 F
SHADOWMAN 399 F
STAR WARS EPISODE 1 429 F
SUPER MARIO 64 249 F
SUPERMARIO KART 64 249 F
SUPER MONACO GP 2 399 F
TELEFOOT SOCCER 2000 399 F
TETRISPHERE 199 F
TONIC TROUBLE 399 F
TUROK 149 F
TUROK 2 299 F
V-RALLY 99 199 F
WAVE RACE 249 F
WICKER SURFING 399 F
WORLD DRIVER CHAMP. 379 F
WWF ATTITUDE 429 F
WWF WARZONE 399 F
YANNICK NOAH 399 F
YOSHIE'S STORY 299 F
ZELDA 399

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

128, bd Voltaire
75011 PARIS
(M° Voltaire)
TEL: 01.48.05.42.88
TEL: 01.48.05.50.67
Lundi: 13h-19h
Mardi au Samedi: 10h19h

36, rue Rivoli
75004 PARIS
(M° Hotel de ville ou St Paul)
TEL: 01.40.27.88.44
Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE 2, rue de Faidherbe
TEL: 03.20.55.67.43
Lundi au Samadi: 10h-19h

LILLE 44, rue de Béthune
TEL: 03.20.57.84.82
Lundi: 13h-19h
Mardi au Jeudi: 10h30-19h30
Vendredi au Samedi: 10h30-20h

DOUAI
39, rue St Jacques
TEL: 03.27.97.07.71
Lundi au Samedi: 10h-19h

VANNES 3 0, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91
Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD

Nom :.. Prénom :..
N° Client(si déjà client):........................ Age : .... Ans Téléphone :........................
Adresse :..
....
Code Postal:............ Ville:........................ Signature:

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC * CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
Signature:

PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

JP



Éditeur :	Activision
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	novembre 99



Quake 2 est un titan du jeu vidéo. Après une version N64 plutôt décevante, la PlayStation tente sa chance en reproduisant le plus fidèlement possible l'original PC.

Quake 2



La sensibilité de la visée aura besoin de quelques réglages. Pour le moment, il est encore difficile de tirer et de se déplacer en même temps.





Cette fissure maladroitement dissimulée s'ouvre sur un passage secret.

Nous avons enfin pu jouer à Quake 2 sur PlayStation. Annoncé depuis pas mal de temps maintenant par Activision, le roi du genre arrive plusieurs années après l'original. A point nommé pour la sortie du 3 sur PC. L'adaptation vaut-elle le coup ? Parviendrons-nous à pardonner son ancienneté ? En tous les cas, à de rares petites choses près, ce que nous avons pu en voir pour le moment rassure, tout du moins techniquement. Le portage paraît réussi, reste à savoir s'il n'est pas déjà trop tard...

Pour les brutes

Quake 2 ne fait pas dans la dentelle. Pas de stratégie, pas de snipe, de fourberies quelconques, nous avons là l'ancêtre des « First Person Shooters ». Ce que demande Quake 2 aux joueurs ? Rapidité, réflexes et carnage ! C'est, me direz-vous, ce qui a fait le succès du titre jusqu'à aujourd'hui sur micro, mais il ne faut pas oublier que le « défouloir » Quake 2 se joue aujourd'hui en réseau, presque exclusivement. Depuis sa sortie il y a des années, le monde du PC a connu une myriade de challengers pour le genre, dont les plus illustres (Half-Life, Unreal, etc.) ont apporté beaucoup. Or, là, nous sommes sur une PlayStation. Ce qui limite les possibilités réseau ! D'autant que pour le moment, la version que nous avons essayée ne permettait pas non plus le multi-joueurs. L'ensemble repose donc uniquement sur la campagne solo originale. Car c'est déjà ça : nous aurons enfin droit aux niveaux



originaux, et non pas à de mini missions comme sur N64. Les responsables de l'adaptation, Hammerhead studios, sont en tout cas parvenus à détourner certaines contraintes techniques engendrées par la taille immense du jeu original, dans lequel on suivait couloirs, salles et objectifs au fur et à mesure de la progression. Le système est donc resté le même, à ceci près que les loadings seront nettement plus fréquents pour cause de RAM ridicule de la machine en comparaison avec les PC ! Pour ce qui est de la technique, on pourra sans doute les féliciter : le moteur 3D est un exemple de fluidité, tout en conservant des capacités d'affichage haut de gamme. Sans être époustouflants, les graphismes parviennent tout de même à restituer le feeling original, les textures sont réussies, et on a même droit à quelques effets spéciaux particuliers, comme les mini lensflares provoqués par chaque néon d'un couloir sombre. Les ennemis sont plus cubiques, bien sûr, mais ils sont tous présents : pas question de sabrer le gameplay original, on retrouve tout ! Bref, s'il est possible que Quake 2 ait vieilli, ceux qui n'en pouvaient plus d'attendre une version jouable sur PlayStation du fameux titre d'ID Software obtiennent enfin satisfaction. C'est pas trop tôt !

Ceux qui ont connu l'original retrouveront tous les secrets du jeu, comme cet interrupteur caché au-dessus de la porte.

Quake 2 PlayStation sera la version la plus fidèle à l'original !



Contrairement à la version N64, les cadavres restent en place.





Certaines vitres reconnaissables peuvent être détruites par un tir bien placé.

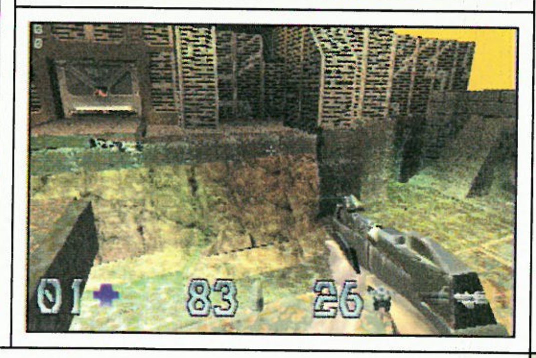


Quake 2 amusera-t-il encore ?

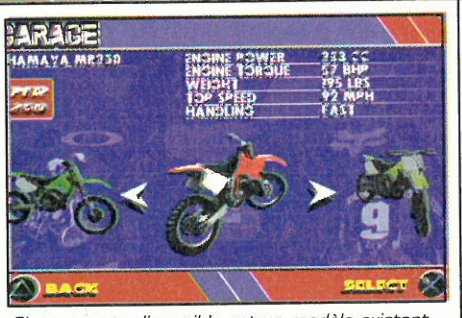
Sans vouloir paraître blasé, il faut bien avouer que le gameplay de Quake 2 en solo a pris un coup de vieux. Non seulement il a connu des successeurs dignes de ce nom sur sa plate-forme originale, mais la PlayStation dispose également de quelques titres intéressants dans ce domaine. Nous nous replongerons le mois prochain dans les comparatifs les plus draconiens, histoire d'en savoir plus ! En tout cas, la question est posée et il vous reste un mois pour méditer sur le sujet. Voilà, c'était la minute de réflexion de ce numéro 90 de Joypad !







Editeur :	Ubi Soft
Machine:	PlayStation
Sortie en Europe :	novembre 99



Chaque moto disponible est un modèle existant dans la réalité. Cool.

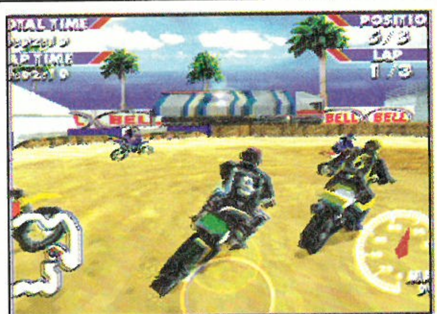




Les touchettes sont fréquentes lorsque vous bataillez au milieu de la meute de concurrents.



Le mode deux joueurs en split vertical ou horizontal tient la route.

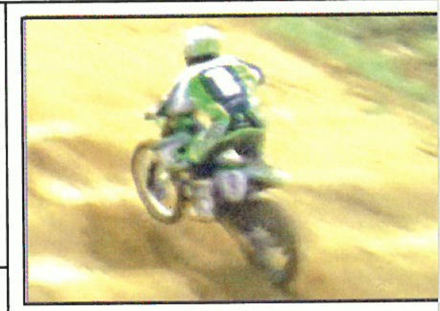




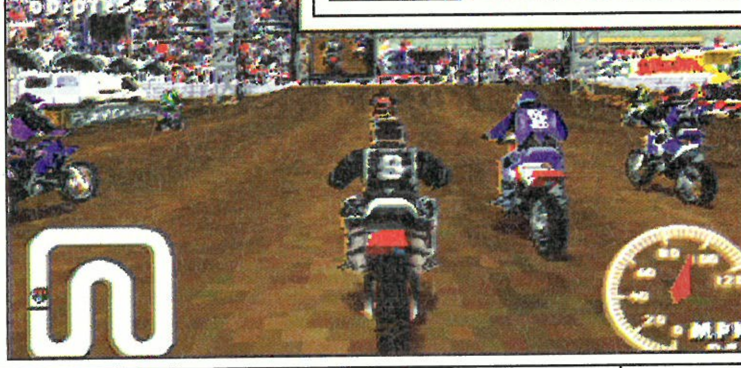
Championship Motocross

Fun Com s'essaye à un genre maudit sur PlayStation, la simulation de motocross. Après Speed Freaks, ce développeur pourrait bien réussir à nous étonner avec cette simulation.


Les figures manquent pour l'instant de rythme et jurent avec la rapidité de l'animation.



A quelques rares exceptions près, toutes les simulations de motocross sorties par le passé sur PlayStation étaient catastrophiques (MotoRacer fait un peu exception). C'est assez inexplicable, mais c'est comme ça... Peut-être que cette discipline est trop complexe à retranscrire en jeu ou encore que les développeurs ne se sont jamais vraiment intéressés au genre et ont systématiquement bâclé leurs productions. Allez savoir. Bref, lorsque Championship Motocross est arrivé en preview à la rédac', on s'est dit que cette malédiction allait - peut-être - enfin cesser. Mouais... Comment dire, c'est pas encore tout à fait gagné, mais en bonne voie... Développé par Fun Com (Speed Freaks), CM n'est, en effet, pas un pur chef-d'œuvre, le truc jamais vu sur Play'. Non, pas vraiment. Pourtant, il faut bien l'avouer : cette simulation teintée d'arcade possède quelques atouts.

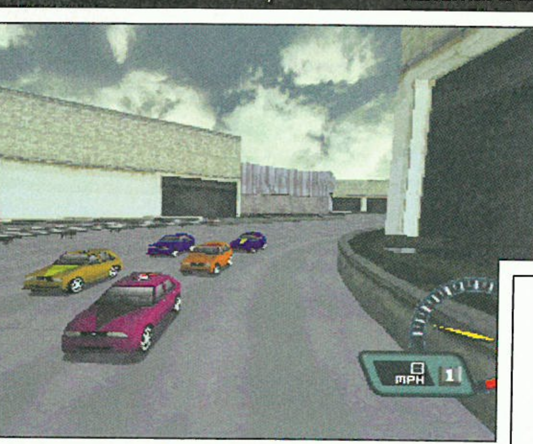


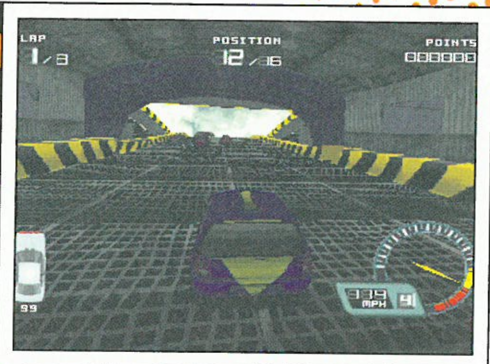
Un peu plus près des étoiles...

Derrière ses modes de jeu classiques, à base de Championnat, Single Racer Time Attack, Practice et Vs, Championship Motocross propose des courses sur des circuits ultra bosselés au revêtement terreux bien glissant. Au guidon de votre moto (125, 250 ou 500 cm³), les sauts démesurés succèdent aux virolos négociés en dérapage plus ou moins contrôlé. Et, franchement, l'animation bien speed associée à des musiques rythmées rendent l'action assez intense. D'autant plus que le jeu est agrémenté de petites options sympas, comme la possibilité de réaliser des figures acrobatiques lors d'un saut ou encore d'influer sur les réglages de sa bécane. En contrepartie, CM souffre de quelques tares assez énervantes. Votre moto est une véritable savonnette très (trop ?) rapide et super difficile à manier, les figures manquent de peps et les concurrents gérés par l'ordinateur semblent un peu trop balèzes... M'enfin, la version que nous avons eue entre les mains n'était qu'une preview. Ça, c'est la bonne nouvelle.
La mauvaise, c'est que ladite version était finalisée à 95 % (c'est marqué sur le CD). Et 5 % de marge de manœuvre pour gommer les défauts du jeu et le rendre réellement agréable, c'est pas bézef...



Éditeur :	Accolade
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	novembre 99







Demolition Racer

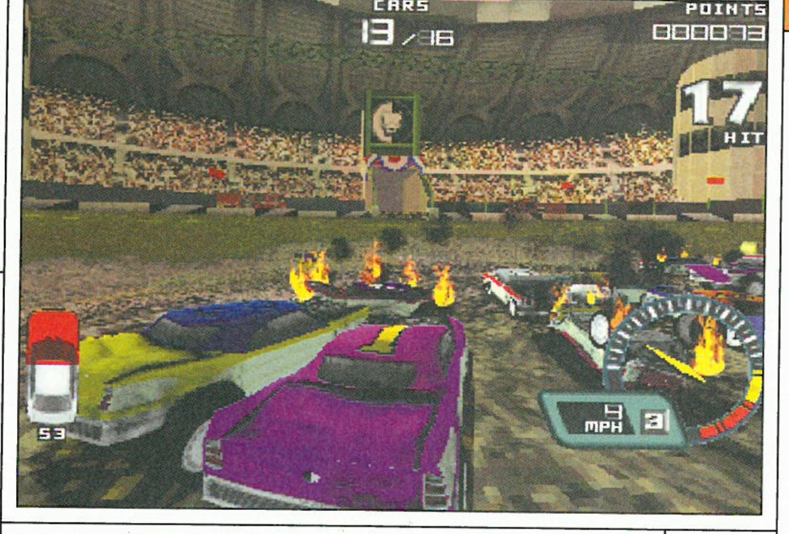
Alors que Psygnosis annonce le troisième volet de Destruction Derby 3, un jeu quasiment identique va débouler sur le marché. Mmm, les grands esprits se rencontrent ?



En cas de chocs, le capot se soulève et se désolidarise de la carrosserie.



Des musiques signées Fear Factory et Junky XXL… entre autres.



C'est fou ce que Demolition Racer ressemble à Destruction Derby ! A tel point qu'on a presque envie de crier au plagiat ! Cela dit, ça n'a rien d'étonnant. En effet, quand on y regarde d'un peu plus près, on s'aperçoit que deux des principaux programmeurs de DD1 et DD2 sont à l'origine de ce clone. On retrouve carrément le logo des Pitbull Syndicate sur la page de présentation. Mais, mais alors, qui s'occupe du véritable Destruction Derby 3, censé sortir cet hiver ? Il y aurait une histoire de scission là-dessous que ça ne nous étonnerait pas... mmm, c'est une autre histoire. Pour le moment, c'est le cas Demolition Racer qui nous intéresse. Tss, tss, évitons de ne nous éparpiller, s'il vous plaît.

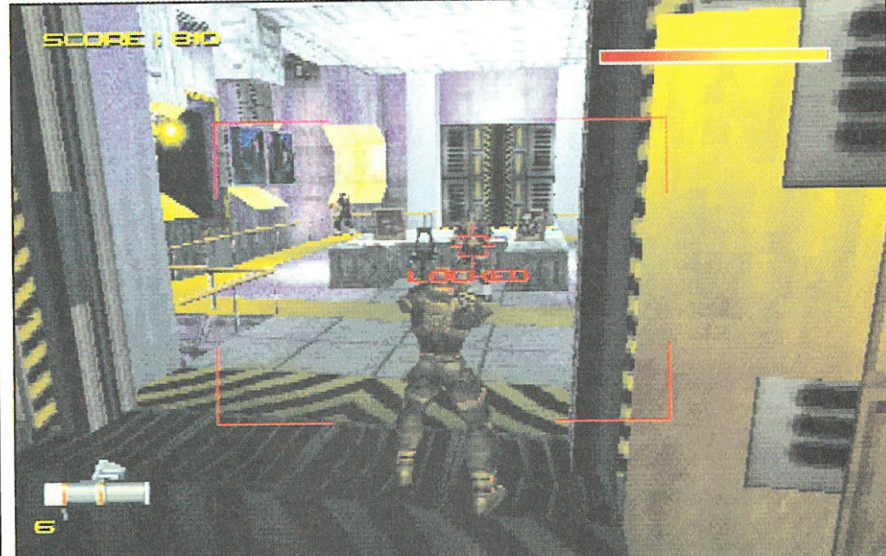
Du plagiat sans talent ?

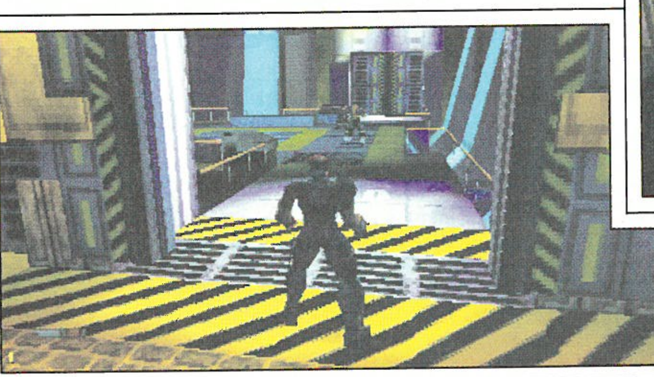
Pas de surprise, le titre des Pitbull Syndicate reprend donc sans aucun état d'âme la totalité des ingrédients qui ont contribué au succès de la série de Psygnosis : course sur circuits bouclés (une dizaine de tracés sont au programme), épreuves de destruction massive se déroulant dans des bowl (des arènes, pour parler simplement), tôle froissée et tout et tout. Les principales différences proviennent du nombre de voitures (16 réparties en 4 classes), des modes de jeu un peu plus étoffés (mode Demolition, mode Survival, mode Suicide, mode Face à face et mode Chase), et de la présence de bonus (des kits de réparation et des bombes). La réalisation, quant à elle, n'est pas vraiment à la hauteur de la réputation de Pitbull Syndicate. Pour le moment en tout cas. C'est bien simple, comme ça, au premier coup d'œil, on pourrait penser que Demolition Racer a été programmé par Eutechnyx ! Bonjour la référence ! Si le jeu est relativement rapide (30 images par seconde, je les ai comptées !), visuellement ce n'est pas trop ça. Les décors et les voitures sont modélisés de façon grossière et les textures sont outrageusement pixellisées. Concernant le pilotage, là encore, le studio devrait revoir sa copie. Les bagnoles ont l'inertie d'une feuille de papier. Bref, autant être honnête avec vous, Demolition Racer porte les stigmates de la croûte (notez la présence judicieuse du «u») ludique. Mais il n'est jamais trop tard pour mieux faire...

Fighting Force 2



Le bazooka permet de locker votre cible et de tirer des missiles guidés !





Après avoir débarqué chez les Britanniques de Core Design le mois dernier, nous avons pu récupérer une version de Fighting Force 2. L'occasion de passer quelques heures avec Hawk et de vous en dire plus.



Si, dans le premier épisode de Fighting Force, il ne suffisait que d'avancer et de molester tous les gars baraqués que vous rencontriez, dans cette suite, il en sera tout autrement. Ce qui n'était qu'un vulgaire beat them all répétitif et lassant se transforme ici en jeu d'action plus tactique. En effet, les ennemis ne vous attaquent plus en fonçant vers vous, mais patrouillent, parfois armés de mitraillettes ou d'armes blanches. Le grand responsable dans tout ça ? L'Intelligence Artificielle, pardi ! Grâce à l'implantation d'une I.A. élaborée, les belligérants se montreront plus rusés et adapteront une riposte plus judicieuse visant votre annihilation ! De ce fait, cela mettra un terme à toutes tentatives de passage en force de votre part et apportera au titre un regain d'intérêt des plus appréciables. Enfin, en principe, car nous n'avons pu que très moyennement juger de l'I.A., sur la version que nous avons reçue.

Fighting Force puissance 2

Mettez aux oubliettes l'ancien moteur 3D de Fighting Force, le nouveau utilise des routines très fluides et pratiques. Première modification : la représentation est à la troisième personne, à la manière de Tomb Raider. C'est le décor qui se déplace autour de votre personnage et non l'inverse, comme dans le premier opus. De plus, désormais, lorsque la caméra zoome trop vers votre héros, celui-ci se met automatiquement en transparence pour vous permettre de garder une certaine visibilité. Et puis, si vous désirez observer librement à 360° autour de vous pour repérer les adversaires, une vue subjective se déclenchera via les boutons de la tranche. Plutôt pratique pour les paranoïaques ! Sinon, la grande innovation du gameplay provient des nombreux mouvements de votre perso qui pourra se déplacer latéralement, se baisser, rouler à terre ou marcher silencieusement. Ajoutez à cela une fonction de snipe très amusante qui vous conférera la possibilité de viser comme un Dieu à la mitraillette ou au bazooka (grâce à l'affichage d'une mire à l'écran) et vous obtiendrez un soft très prometteur et sur lequel il faudra compter avant la fin de l'année.





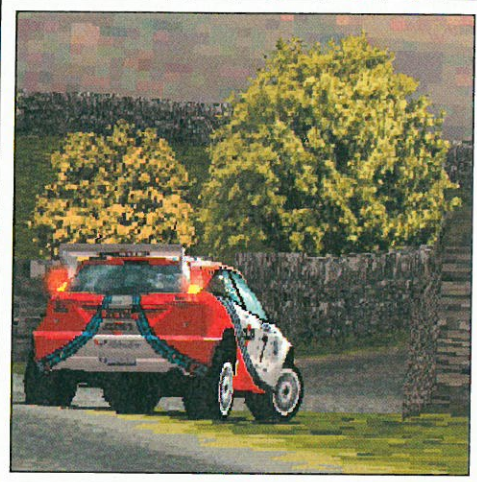
Votre personnage se met en transparence automatiquement, si vous vous trouvez devant un élément crucial du jeu.



Déplacez-vous silencieusement pour surprendre vos adversaires.









Des modèles physiques encore plus réalistes pour ce deuxième volet. On a hâte d'essayer !

Colin McRae Rally 2

écidément, le monde du jeu vidéo est une ource intarissable de bonheur. Eh oui, il suffit arfois d'un rien, de quelques photos, par xemple, pour retrouver goût à la vie !

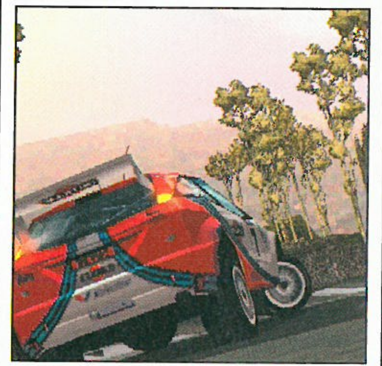
La simple lecture du titre de cet article a dû vous faire bondir de la cuvette des WC ! Vous pensiez peut-être que la dernière grande simulation de conduite automobile de la PlayStation serait Gran Turismo 2 ? C'était sans compter sur la concurrence de Codemasters. Eh oui, ça vient tout juste de tomber, c'est tout frais, l'éditeur britannique a annoncé officiellement que la suite de Colin McRae Rally était actuellement en cours de développement ! Après plus d'1,5 millions d'exemplaires vendus à travers le monde et l'arrivée de V-Rally 2 sur le marché, il est vrai qu'un second opus ne pouvait être qu'envisagé. Pour le moment, Codemasters reste évidemment très discret. L'éditeur entretient habilement le suspens en distillant les infos au compte-gouttes. Quelques petites photos, des illustrations et une feuille de papier pleine de mots (un communiqué de presse, quoi), voilà de quoi nous devrons nous contenter ! C'est Guy Wilday, le producteur du premier volet, qui dirige les opérations avec l'aide d'une trentaine de personnes. On ne change pas une équipe qui gagne. Il faut dire que le challenge est de taille, n'oublions pas que Codemasters a pour mission de surclasser V-Rally 2.



Changement de constructeur oblige, la Ford Focus sera la voiture vedette de Colin McRae 2.

Le grand jeu ?

Concernant l'aspect technique du soft, l'équipe de développement nous promet quelque chose de grandiose. Les programmeurs ont conçu, pour cette suite, un nouveau moteur 3D hyper performant qui permettrait (restons prudents) d'afficher un niveau de détails encore jamais atteint dans une simulation de course automobile. Ainsi, les voitures ne seront plus composées de 400 polygones mais de 700 ! Précisons au passage que les caisses du premier volet étaient loin d'être moches ! Les paysages devraient également bénéficier d'un rendu photo-réaliste bluffant, enfin un procédé inédit « d'environnement mapping » (technique qui consiste à simuler les reflets du décor sur la carrosserie) a été mis au point. Mais les efforts de l'équipe de Guy Wilday ne se sont pas limités au simple aspect technique. Si l'on en croit le producteur, la structure du gameplay a fait, elle aussi, l'objet d'une révision complète : « nous prenons tout ce qui a fait le succès de la première version et l'enrichissons de nombreux éléments et caractéristiques. Une profusion de nouveaux mécanismes de gameplay et de styles de course ont été ajoutés. Nous sommes vraiment enthousiastes à ce sujet, mais nous ne révélerons aucun détail pour le moment. » Inutile de vous dire que nous sommes tous ici impatients de voir la première version jouable tourner.





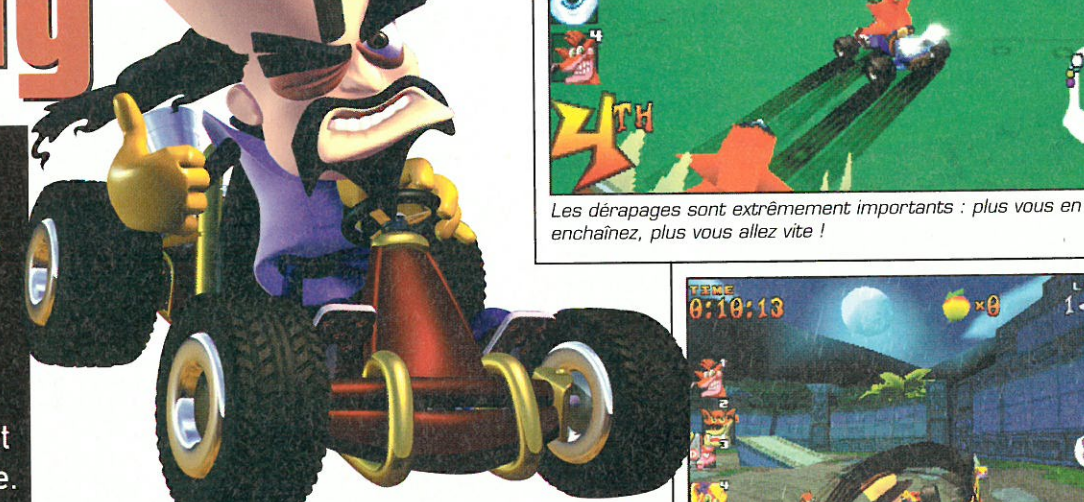
La modélisation des voitures est réellement impressionnante.



Crash Team Racing

Éditeur :	Sony C.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	fin 99

Après être allés chez les Naughty Dog voir leur prochaine production, nous avons enfin réussi à récupérer une version du jeu, rien que pour nous. Premières impressions, à chaud, entre deux parties et trois cocktails... ou l'inverse.



Les dérapages sont extrêmement importants : plus vous en enchaînez, plus vous allez vite !



L'ambiance de chaque circuit est vraiment réussie. Quant au moteur 3D, il est tout simplement parfait !





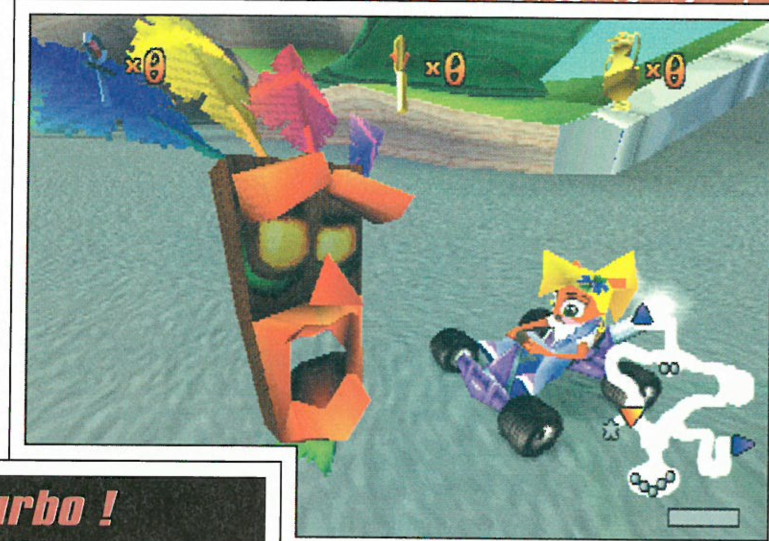


Surfant sur la mode des simulations de course délirantes, qui sévit depuis peu sur PlayStation, Crash Team Racing (CTR) s'annonce clairement comme le digne successeur du mythique Mario Kart. Reprenant, dans les grandes lignes, le concept de ce dernier, la nouvelle production des Naughty Dog vous propose donc de participer à des courses de karting en compagnie des personnages fétiches de la saga Crash. Ainsi, vous retrouverez - bien évidemment - notre cher Bandicoot orange, mais également Neo Cortex, Tiny, Coco, Ngin, Dingo, Polar ou encore Pura. Tous sont ligués contre un nouveau tyran, Nitros Oxide, véritable fou du volant rendu ultra speed à la suite d'un accident survenu durant son enfance. Enfin, ça, c'est le scénario du mode Aventure... Car CTR propose de nombreuses autres alternatives de jeu : Arcade, Time Trial, VS, Battle... Le choix est vaste et les challenges variés. D'autant plus que le mode multi-joueurs permet à 4 personnes de jouer en même temps, via un quadruple split d'écran ! Dans cette configuration, CTR dévoile tous ses atouts. Les courses sont endiablées, les sensations de conduite intactes et la folie s'empare rapidement de tous les participants. Bref, avec CTR, l'équipe de Naughty Dog a réussi à reproduire les sensations éprouvées avec Mario Kart et les a parfaitement adaptées à la sauce Crash. Encore plus fort, elle en a profité pour intégrer quelques innovations très intéressantes, qui font de CTR un jeu « original » et non une simple copie carbone pompée sur la référence du genre.

Du Kart sauce Cartoon

Quel que soit le mode de jeu choisi, CTR s'avère réellement excellent. Les parties en solo sont longues, grâce à la présence de très nombreux circuits aux tracés variés. Opposé à 7 adversaires, vous devez parfaitement maîtriser les réactions de votre kart et profiter des nombreux turbos disponibles (voir encadré). Mais au-delà de la conduite pure, il vous faudra également utiliser les options disséminées sur le parcours, trouver les raccourcis

vicelards qui vous feront gagner un temps précieux et ne pas hésiter à jouer des coudes pour vous imposer dans la mêlée ! Bref, l'ambiance est chaude et, dans cet enfer, tous les coups sont permis !
Côté multi-joueur, on retrouve exactement les mêmes sensations, à la différence près que vous êtes, ce coup-ci, opposé à des adversaires humains, beaucoup plus intelligents - en théorie - que l'ordinateur. Et même lorsque l'écran est splitté en quatre, la jouabilité et l'animation ne sont pas détériorées. Bref, avec son moteur 3D ultra puissant, ses graphismes foisonnants, ses textures incroyablement fines, son animation impeccable et surtout son fun permanent, CTR est une belle réussite, qui n'a pas à rougir de la comparaison (incontournable) avec Mario Kart !

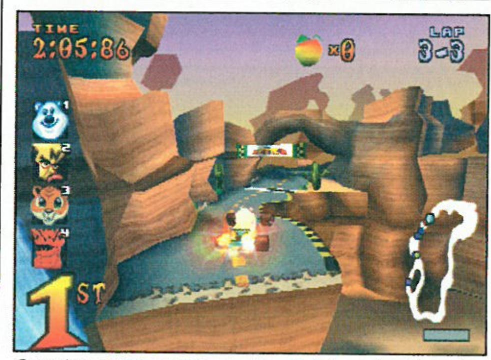


La différence est dans le turbo !

Si l'on observe CTR de loin, tout porte à croire qu'il ne s'agit ni plus ni moins que d'une copie carbone de Mario Kart. Eh bien, dans un sens, c'est vrai : Crash Team reprend absolument tous les ingrédients du hit de Nintendo, au détail près. En fait, les seules nouveautés se situent au niveau du système de turbos. Ces derniers révèlent toute leur importance lorsque vous atteignez un niveau assez élevé dans la compétition. Car, pour gagner les courses, il faut aller de plus en plus vite ! Et, pour cela, il faut optimiser à mort l'utilisation des turbos. Ces derniers existent donc sous trois formes complémentaires :
- La zone d'accélération : des bandes vertes posées sur la piste qui vous donnent un coup de boost lorsque vous passez dessus.
- L'option turbo : que vous pouvez récupérer lorsque vous explosez une des caisses marquées d'un point d'interrogation.
- Le " Turbo dérapage " : lorsque vous prenez un virage en dérapage, vous profitez d'un turbo au moment de repartir en ligne droite. Plus le dérapage est long, plus le turbo sera puissant.
- Le Boost après un saut : c'est là que se situe la principale innovation de CTR en matière de turbo. Pour faire simple : plus les sauts que vous exécutez sont élevés et longs (selon la bosse que vous prenez et en vous aidant du bouton de saut), plus le turbo dont vous héritez à l'atterrissage est violent. A dire comme ça, ce système peut sembler anodin. Et pourtant... Une fois en course, il change tout !

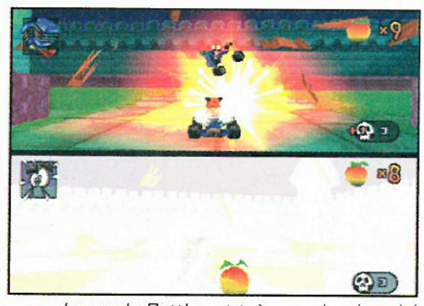


CTR : un digne successeur de Mario Kart



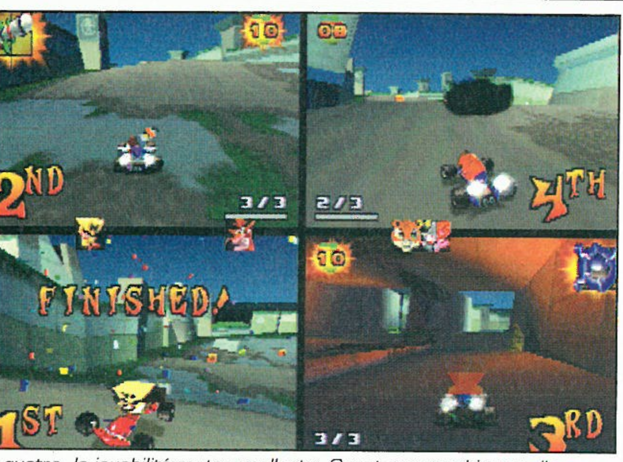
Certains sauts au-dessus de précipices aboutissent, à l'atterrissage, à un boost très violent.

On retrouve les célèbres caisses chères à la saga Crash. Chacune d'elles renferme une option.

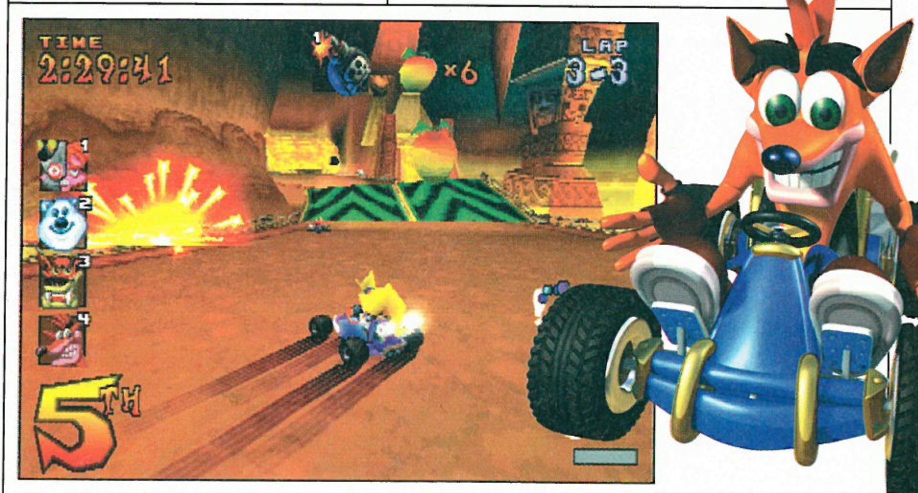


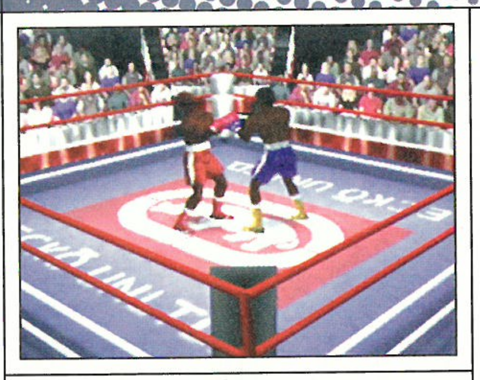
Le mode Battle est très proche de celui de Mario Kart, fun compris.





quatre, la jouabilité reste excellente. Quant aux graphismes, ils ont allégés pour garder une vitesse d'animation rapide.







Éditeur :	EA Sports
Machine:	Nintendo



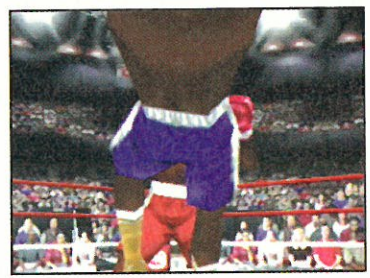
L'un des points forts du jeu : un système de garde et d'esquive instinctif.



Knock Out Kings 64

Get in the ring ! Cette année, EA Sports a pour challenge de convertir les joueurs N64 à la boxe. Ce sport fera-t-il recette sur la machine de Nintendo ? Mystère...





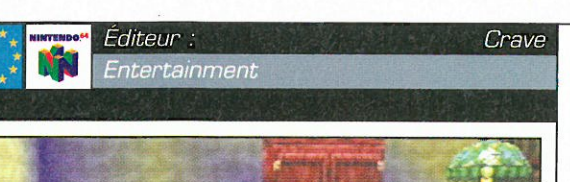
Au moment de sa sortie sur PlayStation, Knock Out Kings 99 avait divisé les joueurs. Si les fans du « noble art » s'y sont globalement retrouvés (le jeu a remporté un certain succès à la rédac', d'ailleurs), le grand public, lui, a carrément boudé cette simulation de boxe à licences multiples ! Ben ouais, la boxe comme ça, vue de loin, ça peut paraître super primaire : crochet, uppercut, direct... On est effectivement loin des jeux de baston traditionnels, comme Tekken, qui proposent des milliards de coups. Faut connaître, quoi ! Le manque d'options de jeu n'a pas non plus arrangé les choses. C'était d'ailleurs la principale faiblesse de la version Play. Pas de mode carrière, un championnat assez simpliste, des phases d'entraînement statiques... Difficile de toucher le plus grand nombre dans ces conditions, n'est-ce pas ? Aussi, l'arrivée de ce titre sur la machine de Nintendo peut surprendre. Le produit d'EA Sports est-il vraiment adapté aux joueurs N64 ?



Des gestes plus vifs pour cette version N64.

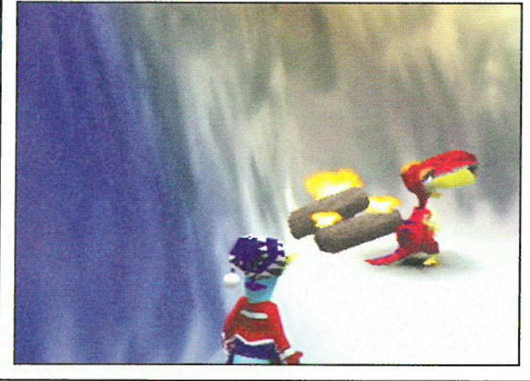
Un feeling différent

Pour cette version 64 bits, EA Sports ne s'est pas contenté d'un portage bête et méchant. Le mastodonte de la simulation sportive a en partie corrigé les défauts de la mouture PlayStation. Le premier gros changement se remarque au niveau des modes de jeu. KO Kings bénéficie dorénavant d'un mode carrière plus étoffé. L'interface est également devenue un peu plus sexy. La vitesse d'exécution des coups, quant à elle, a été considérablement augmentée. Résultat, le gameplay a un peu perdu en technicité pour tendre vers un feeling beaucoup plus arcade. Concernant la réalisation, là encore, pas de gros reproches à formuler à cette version bêta. On reconnaît les boxeurs au premier coup d'œil, leurs attitudes sont, dans l'ensemble, très naturelles et le public n'est plus un immonde placage de texture. Voilà pour nos premières impressions. Sinon, à l'instar de la version Play, KO Kings 64 offrira un choix de 26 boxeurs, figures emblématiques de la discipline (De La Hoya, Sugar Ray Leonard, Holyfield, Muhammad Ali...). Vous retrouverez également tous les rings officiels : le Madison Square Garden, le Great Western Forum ou encore Grand Casino. Pour finir, un éditeur de boxeur permettra de créer de toutes pièces sa machine à gnons. Bon ben voilà, vous savez à peu près tout, reste à savoir maintenant si le public N64 ne préférera pas Ready 2 Rumble de Midway.



Éditeur : Crave Entertainment







Pour l'instant, les vues de caméra ne sont pas géniales.



Gex 3 Deep Cover Gecko

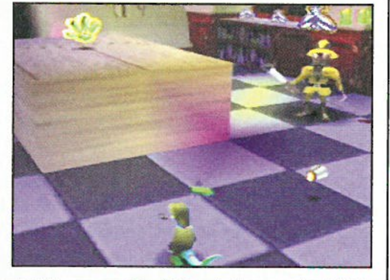
Gex 3 sur N64 est la banale adaptation du dernier épisode sorti sur PlayStation. Pas de nouveautés, même scénario...

Dans ce stage, la tortue vous soumet à des épreuves visant à vous apprendre les mouvements de votre reptile.

Une charmante espionne, sous les traits d'une des actrices d'Alerte à Malibu, a été enlevée par une puissance étrangère. Vous partez donc à sa rescousse, sous l'impulsion de vos hormones de lézard, en utilisant les portes de la Media-Zone pour atteindre le monde parodique des méchants-pas-beaux ! Vous l'aurez constaté par vous-même, Gex Deep Cover Gecko sur N64 ne fait que reprendre la mouture PlayStation sortie il y a plusieurs mois déjà. De ce fait, ne soyez pas étonné d'y retrouver tous les ingrédients dans les moindres détails, ainsi que le même moteur 3D, avec, en sus, le fameux effet de flou qui caractérise la console de Nintendo ! Mais bon, nous ne tenons qu'une pré-version entre les mains, les choses pourraient donc peut-être s'arranger dans le futur...

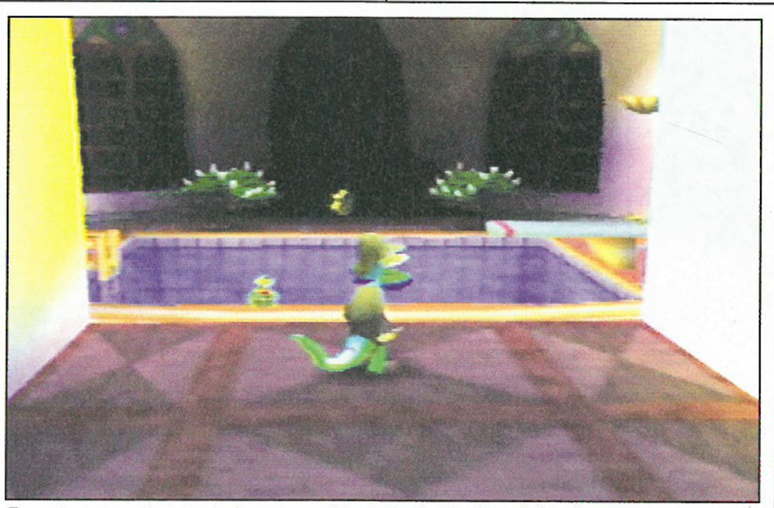


Vous devez renvoyer, d'un coup de queue, les cadeaux piégés du père Noël !



Un monde de ouf !

Le monde de Gex 3 ne diffère en rien de la version Play. C'est pourquoi vous retrouverez les niveaux parodiques à thèmes chers au jeu, dont la plupart sont des clins d'œil cinématographiques. A vous le déguisement de Sherlock Holmes ou le kimono de Bruce Lee... Dans tous les cas, votre look de reptile branché en jettera un maximum ! Eh oui, l'humour et toujours l'humour ! Tel est le credo des aventures de Gex, dont les commentaires doublés en français vous feront tordre de rire (c'est vite dit). Par ailleurs, le but du jeu s'avère des plus dirigistes : vous devez remplir des objectifs précis pour gagner des télécommandes, qui, en nombre suffisant, ouvriront les autres stages de la Media-Zone. Force est de constater que, pour l'instant, le passage sur N64 souffre d'animations hachées et d'effets de flou qui viennent gâcher la crédibilité du jeu. En bref, seule la version définitive pourra nous apporter plus d'éléments objectifs. Alors wait and see !



Devant vous se trouvent deux canapés munis de dents acérées !



Odin shoote The Queen de la terre ferme avec son bazooka !

Très fin, Lambo va déposer de la dynamite pour réduire son adversaire en cendres !



Éditeur :	Hasbro
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	novembre 99



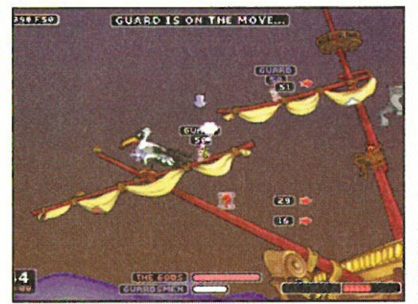
Rien ne vaut un bon petit Dragon Punch, pour propulser vos compatriotes hors de l'écran !

Worms Armageddon

Worms Armageddon ne fait que confirmer ce que Salman Rushdie avait annoncé dans son livre à polémique : Les vers, c'est satanique !



Heimdal creuse dans la roche pour pousser Vinny Jones dans la flotte !







Ce pauvre ver fait les frais d'explosions cumulées de mines et d'explosifs !

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore Worms, sachez que c'est un jeu d'action/stratégie basé sur la trahison, les alliances de paille et la fourberie ! Vous incarnez un peloton de petits ver de terre mignons aguerris à toutes les techniques de survie et devez éliminer de façon radicale vos adversaires. Mais les combats obéissent à des règles bien précises qui reposent sur le concept des rounds. Chaque ver ne peut effectuer qu'une action par tour, ce qui, sur l'ensemble de votre troupe, nécessite que vous élaboriez une stratégie des plus remarquables pour triompher du lot. Par ailleurs, vous aurez à votre disposition un arsenal rutilant digne des légionnaires les plus implacables : bazooka, airstrike, shotgun, uzi, grenades en tout genre et ... chèvres explosives ! Vous l'aurez compris, si Worms Armageddon ne verse pas dans le pacifisme de bas étage, il ne manquera cependant pas de susciter chez vous des crises de rire !

Nouvelle guerre, nouveaux moyens

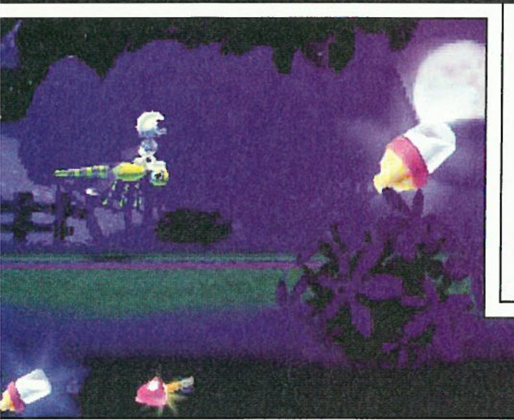
Worms Armageddon met le paquet en proposant une quantité impressionnante de paramètres. Il sera, par exemple, possible de régler le temps d'action (qui est limité) des vers ou de générer des terrains d'affrontement aux géographies les plus étranges. Et puis, dans le premier opus, si on perdait du temps à entrer les noms de tous les membres du peloton, ici, vous pourrez désormais utiliser des équipes préétablies pour un gain de temps. De plus, dans le nouvel arsenal, on goûtera aux joies de la taupe piégée qui creuse dans le sol et explose sur commande. On se régalera lors de l'usage du homing-pigeon, arme redoutable qui envoie un volatile téléguidé dévastateur... Bref, Worms Armageddon cultive toujours avec autant d'humour l'art du massacre. Très complet et jouissant de divers modes de jeu (mission, VS, bataille rapide...), ce second épisode génial risque de causer de nombreux ralentissements dans notre production rédactionnelle !

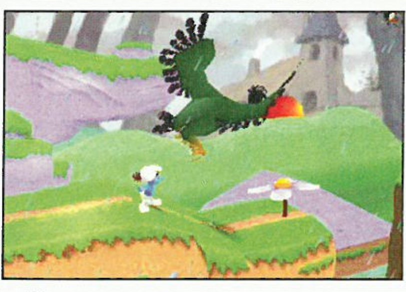
Les Schtroumpfs

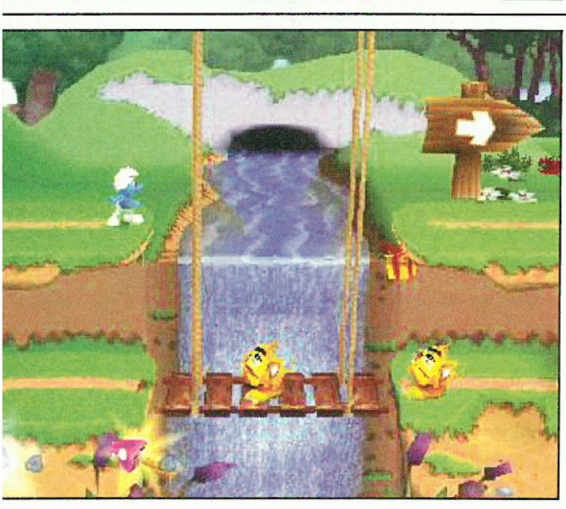
Éditeur :	Infogrames
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	octobre 99

Grand habitué des licences « schtroumpfesques », il ne manquait plus que la PlayStation pour qu'Infogrames termine son tour d'horizon d'adaptation sur consoles.

Ces petits hommes bleus vivant dans les forêts belges exercent toujours une grande fascination tant auprès des plus jeunes qu'auprès des plus âgés. Pour preuve, le grand écrivain érudit Jean Paul Bourre (Les Vampires, Génération Chaos...) ne jure que par « Le grand Schtroumpf Cosmique ». De même, mon ancien professeur de philosophie n'hésitait jamais à citer les profondes maximes du Grand Schtroumpf. Mais venons-en au produit d'Infogrames. Ciblant en priorité les tout-petits, on retrouvera tout l'univers de Peyo dans un jeu de plates-formes en 3D du plus grand cru. En effet, la réalisation semble être la clé de voûte de ce titre, qui exploite avec talent les routines graphiques de la PlayStation en matière de textures et de calculs des ombres. Autrement, le soft promet une diversité de sept mondes (la forêt, la montagne, le ski, le château, la glace, les cavernes et les mines) ainsi que deux niveaux de difficultés et une Intelligence Artificielle qui se règle automatiquement par rapport au niveau du joueur. C'est pourquoi on attendra avec beaucoup de curiosité la version Schtroumpfable prévue pour le mois d'octobre.









Fun Player

Notre P.A.F. accueille une nouvelle émission entièrement dédiée aux jeux vidéo. Son nom : Fun Player !



Lancée il y maintenant 2 ans, Fun TV est une chaîne destinée aux 15/25 ans dont la grille des programmes s'étoffe sans cesse de nouvelles émissions. La dernière en date nous intéresse d'ailleurs tout particulièrement, puisqu'elle traite à 100% de jeux vidéo, d'Internet et de tous les sujets qui gravitent autour de notre passion. Sur un rythme hebdomadaire (tous les mercredis de 18h30 à 19h), Fun Player a pour vocation de présenter les multiples facettes du jeu vidéo. Outre ses news à chaud, ses previews et ses tests complets (sur PC comme sur consoles), l'émission traite également de l'actu liée à Internet, propose des reportages sur les coulisses du multimédia, et nous réserve même quelques surprises inattendues... Présentée en plateau par quatre animateurs, l'émission s'adresse, sur un ton sérieux mais décontracté, aux néophytes comme aux passionnés, qui pourront assouvir leur passion devant leur tube cathodique. Bref, Fun Player risque de devenir un rendez-vous incontournable pour tous les aficionados du jeu vidéo en particulier et de l'informatique en général !
Notez enfin que la chaîne Fun TV est disponible sur le bouquet satellite TPS et sur le câble numérique.



Des cut-scenes bien montées qui vous en apprendront plus sur le scénario.



Éditeur :	Ubi Soft
Machines :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	fin octobre 99



Rayman 2 the Great Escape



Depuis le temps qu'on vous en parle, ce Rayman 2 nous est enfin longuement passé entre les mains. L'occasion de se faire une idée précise de ce titre qui, dans le genre, peut se targuer d'être bien supérieur à un Mario 64.



La richesse graphique de Rayman 2 apporte un grand bol d'air frais à la Nintendo 64.



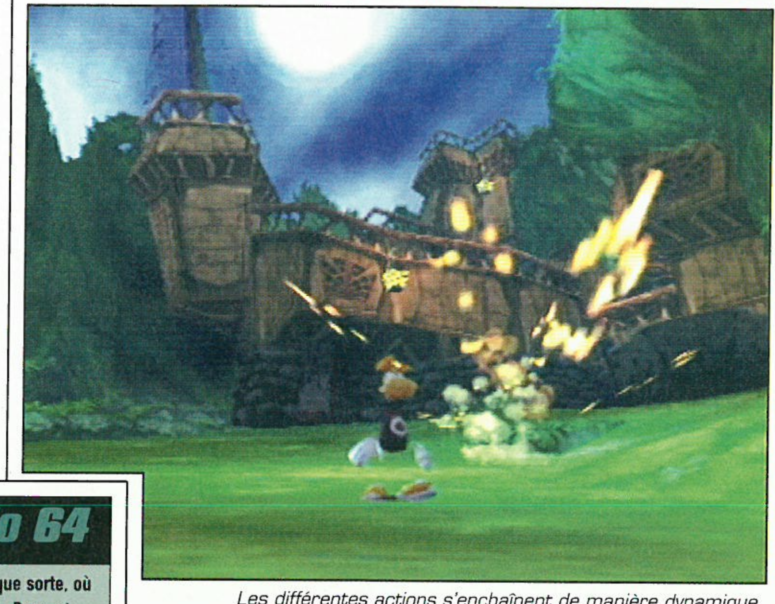
Une épaisse brume entoure les abords des lacs. Les développeurs ont porté beaucoup d'attention à l'atmosphère du jeu.

Précédant de quelques mois les versions PlayStation, Dreamcast (et de plusieurs années la version PlayStation 2 !), Rayman 2 s'apprête enfin à effectuer ses premiers pas sur Nintendo 64. Quatre ans de préparation, des milliers d'heures de fignolage pour un jeu qui s'annonce déjà exceptionnel. C'est certain, depuis ses débuts hésitants sur PlayStation et Jaguar, Rayman a gagné en maturité et a acquis une nouvelle dimension. La troisième pour être tout à fait précis. Alors, Rayman, véritable successeur de Mario ? Un rêve qui pourrait peut-être bien devenir réalité.

Un lémurien bourré de talents

Les propos de Pauline Jacquey, productrice du jeu, sont très révélateurs des ambitions de Rayman 2. L'objectif principal était « d'apporter à la Nintendo 64 un titre mélangeant les meilleurs éléments d'un Crash Bandicoot avec ceux de Zelda ». Proposer un titre de plate-forme/action à la fois rythmé et délirant, mais aussi enchanteur et profond, voilà l'ampleur du projet initial. Une ligne directrice qui a amplement porté ses fruits puisque dès les premiers niveaux (sur la cinquantaine prévus), la magie Rayman fonctionne à plein régime. Plus fort encore, même ceux qui trouvaient horripilante la frimousse de notre héros aux bras et jambes fantomatiques se laissent charmer une fois le Pad en main. Et c'est vrai que Rayman 2 inspire le respect. Transporté dans un univers cartoon superbement réalisé, vous enchaînerez les actions sans le moindre temps mort. En outre, le soin apporté au dynamisme du jeu de caméra est assez stupéfiant. L'action variée reste perpétuellement en mouvement sans que cela n'altère la qualité du gameplay. Rayman peut bondir, nager, s'agripper à des éléments du décor sans que cela ne déclenche des cris d'effroi de la part du joueur. Bien au contraire, on se régale (vive la souplesse des caméras !). Et puis, l'ajout de fréquentes cut-scenes permet de relancer

habilement le scénario, tout en introduisant de nouveaux personnages. Mention spéciale aux facétieux Ptizêtres, des créatures étranges qui se chamaillent perpétuellement pour savoir qui est le roi de leur tribu. Un type d'humour bien décalé qui en fera sourire plus d'un, croyez-moi. A y regarder de plus près, la cohérence de l'univers de Rayman 2 est quasiment unique pour ce type de jeu. Finalement, chaque élément contribue à apporter plus de vie au titre, un sentiment renforcé par l'excellente bande son. Ainsi, grâce à sa richesse graphique et sa profondeur de jeu, Rayman 2 pourrait bien parvenir à satisfaire les néophytes comme les joueurs plus chevronnés. Nous ne vous cacherons pas que nous attendons la version finale avec une certaine impatience. « Sensass », comme dirait Rayman...



Les différentes actions s'enchaînent de manière dynamique.

Le véritable visage de la Nintendo 64

Programmer sur Nintendo 64 semble être un exercice particulièrement périlleux. Un test, en quelque sorte, où ceux qui s'en tirent avec les honneurs font vite figure de génies de la programmation (Nintendo, Rare, et désormais Ubi Soft, visiblement). De base, Rayman 2 propose un univers enchanteur, mais les possesseurs de Ram Pak découvriront un monde d'une richesse graphique étonnante pour la Nintendo 64. Pour vous prouver la qualité technique de cette version, les textures sont presque identiques à celles employées sur PC. Calmé ? Pas tout à fait, alors accrochez-vous. Tour de force ultime, le pénible brouillard si caractéristique des productions de la console à été quasiment éliminé (dans la version qui utilise le Ram Pak en tout cas). Alléluia, je vous invite même à relire au moins deux fois la phrase précédente, tant cela relève de l'exploit. Voilà, avouez que ça fait du bien !







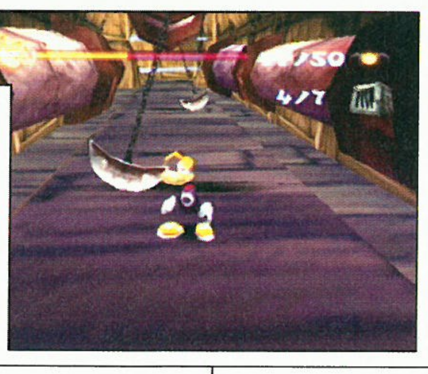




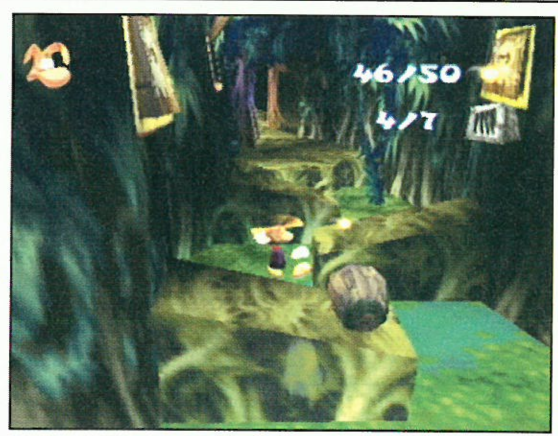
ace aux boss, réflexes et agilité seront mis à rude ontribution.







Avec le Ram Pak, la gestion des éclairages est clairement impressionnante.



La profondeur d'affichage permet une immersion des plus convaincantes.

Slave Zero



Éditeur :	Accolade
Machines :	Dreamcast
Sortie en Europe :	novembre 99


Le design du robot est plutôt agréable.


Une réalisation graphique acceptable mais pas franchement transcendante, compte tenu des capacités de la bécane.

Pour son premier jeu Dreamcast. Accolade minimise les risques en adaptant sur la machine de Sega son dernier titre PC. Un portage de plus qui ne devrait pas donner naissance à un chef-d'œuvre.


13 missions, une trentaine d'armes pour une action pas très subtile.

Quand les développeurs ricains sont en manque d'idée, en clair, lorsqu'ils ont fait le tour des simulations de catch et des jeux de course de Nascar, ils vont puiser leur inspiration ailleurs. Dans le cas de Slave Zero, Accolade (cancre notoire de l'univers vidéoludique, racheté il y a un peu moins de 6 mois par Infogrames) est allé voir du côté de la culture populaire nipponne et plus précisément des robots géants. Dans Slave Zero, vous allez donc incarner un « biomech » furieusement design de 32 mètres de haut, armé comme il se doit de la tête aux pieds. Et faire cette taille, forcément, ça change tout. Les gens que vous croisez deviennent tout de suite plus gentils. Enfin, ça dépend, dans Slave Zero, on rencontre aussi des personnes très irrévérencieuses. Boarf, pas grave, pour leur apprendre les bonnes manières, vous disposez d'arguments de chocs : vos paluches en métal, bien sûr, qui vous permettent d'attraper tout et n'importe quoi, vos petits petons (pointure : 352 fillettes) et trois armes dévastatrices déclinables en une bonne trentaine de modèles !



Du See & Destroy primaire

Pour ne rien vous cacher, le titre d'Accolade ne fait pas vraiment dans la dentelle. Aucune finesse, aucun élément de stratégie... Rien à voir avec la série Mechwarrior ou le dernier Gundam Side Story 79, il s'agit d'un shoot 3D à la troisième personne tout ce qu'il y a de plus bourrin. Pour vous donner un ordre d'idée, ce jeu directement issu du monde PC (encore !) propose une action à peu près aussi subtile que celle de Millennium Soldier Expendable (cf test dans ce numéro). Voilà qui ne laisse présager rien de bon quant à la durée de vie de ce produit et à l'intérêt des 13 missions. Techniquement, Slave Zero Dreamcast ne nous a pas non plus laissés sur le cul. Correct sans plus. On se situe en tous cas très en deçà de la version PC, notamment en ce qui concerne les effets pyrotechniques (plus proches ici de ceux que l'on peut voir sur N64) et le rendu des textures des bâtiments. Les thèmes graphiques semblent également très répétitifs, la totalité de l'action se déroulant dans une mégapole à la Blade Runner : beaucoup d'immeubles, donc de formes basiques, et des textures assez fadasses. Bof. Bref, cette version bêta n'est guère enthousiasmante, d'autant que la maniabilité témoigne d'une certaine lourdeur (contrôle à la Turok, réaction du stick analogique trop lente). Le soft est prévu pour novembre. Sincèrement, une telle date de sortie nous paraît un peu prématurée.

Éditeur :	Psygnosis
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	novembre 99





Une petite vidéo du circuit sélectionné permet d'en avoir un aperçu.

L'interface est claire et complète, tout en haute résolution.



Les arrêts au stand ne sont pas encore très bien foutus. Nous verrons si cela changera.



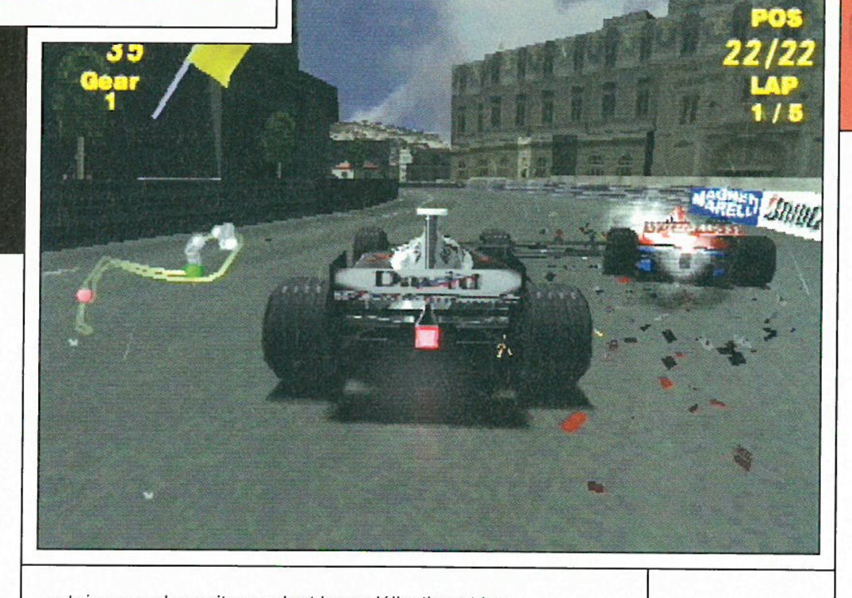




Formula One 99

La gestion des débris apporte un peu de sensationnel dans les crashs.

Nous avons enfin une version preview parfaitement jouable. Formula One 99 s'annonce de plus en plus prometteur, mais surtout digne de nos attentes au regard de l'échec 98.





Au moins, les Formula One se suivent et ne se ressemblent pas. L'atroce ratage de l'édition 98 semblait indiquer la mort de la prestigieuse série, brillamment inaugurée par Bizarre Creations. Mais à l'approche du 99, il semble que le mauvais sort soit conjuré. Psygnosis nous prépare un titre bien ficelé, dans la lignée de Formula One 97, qui, sans révolutionner quoi que ce soit, apportera aux fans l'actualisation tant attendue. Après avoir affronté les très critiques Trazom et Willow, Formula One 99 passe le premier round d'observation avec succès. Et même plus, puisque le père Traz est plutôt impressionné !

Equilibré

Le gameplay n'a pas beaucoup changé. A mi-chemin entre arcade et simulation, les modèles de conduite sont subtils, sans pour autant demander au joueur une maîtrise de réel pilote. La gestion des règles, des dégâts de coque et de chassis ou encore de moteur, du fuel, et de l'inertie, sont réglables séparément. Off, simili ou complet, chaque caractéristique de la simulation peut donc être paramétrée à loisir, de même que le niveau d'Intelligence Artificielle des adversaires (4 niveaux, de novice à expert). Côté technique, la surprise est de taille. Le moteur est presque trop rapide ! Les accélérations sont foudroyantes, la vitesse atteinte par les bolides presque surréaliste. Nul doute que l'ensemble nécessite encore des réglages, car les replays en deviennent inintéressants tant les voitures passent trop vite devant les caméras ! La fluidité est également de mise et si, graphiquement, les décors semblent moins fouillés que dans Formula One 97, il n'en est rien pour les voitures, dont la modélisation et les textures sont parfaites. L'environnement mapping est particulièrement bien géré et les vues de caméras disponibles, sans être très nombreuses (4 en tout pour le moment), offrent des angles de vue adéquats. On regrettera juste la présence d'une vue placée un peu en hauteur, en retrait derrière la voiture. La gestion des dégâts donne lieu pour la première fois à des centaines de débris métalliques qui restent sur la piste, comme les morceaux d'aileron ou d'aile de la voiture. Une bonne idée : la possibilité de faire courir une voiture contrôlée par la console pour apprendre avant de courir comment faire face aux difficultés d'un circuit. Une voix off commente chaque virage, chaque freinage, donnant les vitesses idéales et d'autres informations. Au final, seuls quelques bugs font un peu peur, comme le dégagement abusif des voitures tamponnées sur la grille de départ, ou encore l'arrêt brutal et sans rebond lorsqu'on fonce dans un mur. Toutefois, si ces petits problèmes sont corrigés d'ici la sortie, nous aurons droit à un titre bien balancé.

Lego Rock Raiders



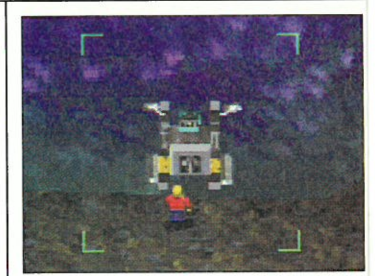
G.T. Interactive semble se lancer dans une croisade promotionnelle visant à mettre en avant l'univers low-tech des Lego. Après l'étrange Lego Racers, l'éditeur optera cette fois-ci pour le genre de la stratégie.



Les Lego dans un univers de simulation.





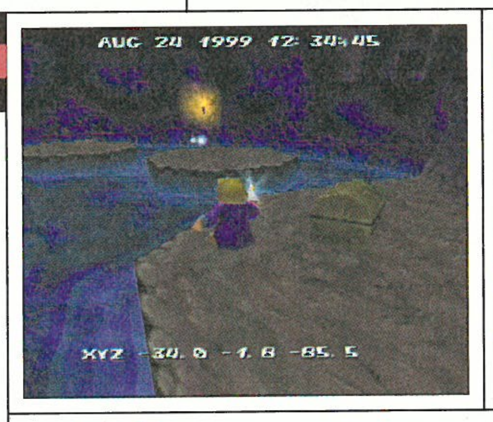


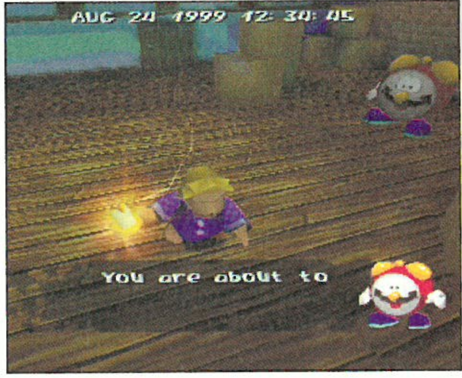
Dans Lego Rock Raiders, vous disposez d'un choix de cinq personnages possédant leurs propres caractéristiques. Vous pourrez donc opter pour le Lego conducteur, extracteur de matières premières, réparateur, etc. selon le type de planète sur laquelle vous vous trouvez. Sinon, votre protagoniste pourra, de base, effectuer des sauts ou se défendre en utilisant des options d'armes disséminées avec parcimonie dans la carte gigantesque des niveaux. Le but du jeu consistera, dans un premier temps, à récolter des sources d'énergie en exploitant les ressources rocheuses du sol, puis à les utiliser pour bâtir des bases et se protéger ainsi des créatures monstrueuses qui pullulent en milieu extérieur. Vous l'aurez aisément compris, Lego Rock Raiders sera une sorte de Sim City simplifié destiné aux jeunes joueurs voulant se rallier au style de l'action-stratégie. Pour l'instant, les graphismes restent assez sommaires et vous donnent l'impression de diriger quatre pixels à l'écran sur des textures de mottes de terre battue. C'est pourquoi il faudra attendre jusqu'au milieu du mois de novembre pour se forger une opinion plus nuancée et plus juste sur ce produit.





Un jeu destiné avant tout aux plus jeunes.



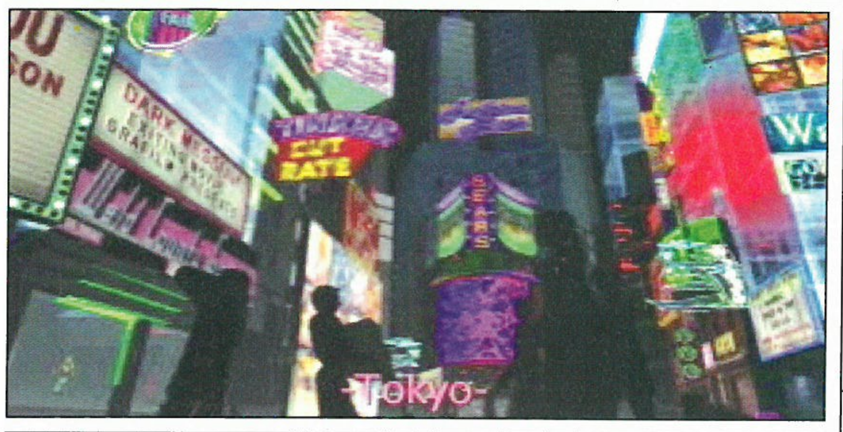


Dreamstory

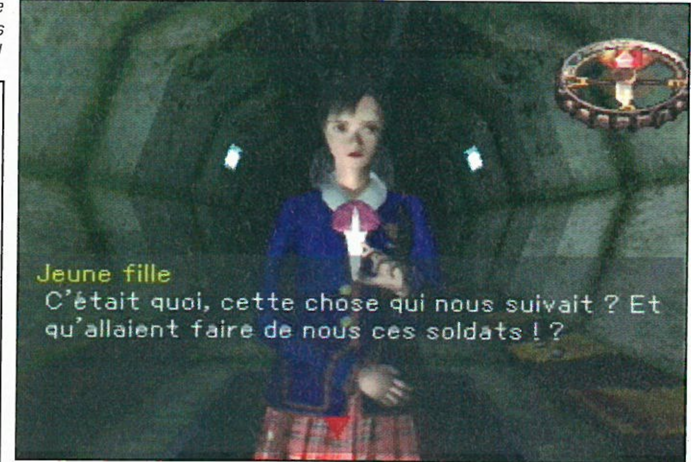
Dans le même registre que Rascal, Dreamstory propose de la recherche/plates-formes parsemée d'embûches et de nounours en peluche.

Un vieux professeur insomniaque envoie sur la ville des petits monstres se nourrissant des rêves merveilleux des enfants. Du coup, deux bambins, se sentant obligés de rétablir le juste droit, décident de partir affronter le scientifique dément. Le postulat de base donne, bien entendu, l'occasion à G.T. Interactive de produire un nouveau jeu de plates-formes en 3D visant les tout petits. On reconnaîtra tout de même que le titre présente un certain potentiel technique avec sa modélisation d'excellente facture et sa richesse de textures. D'autant plus que les effets de lumières ainsi que les animations des personnages s'avèrent eux aussi de qualité, même si la version que nous avons eu entre les mains était loin d'être finalisée. Effectivement, cette mouture n'utilise pas encore une intelligence artificielle très développée pour les ennemis, et vous remarquerez d'ailleurs sur les photos que les calculs de position figurent encore à l'écran ! En bref, les gens qui seront encore en vie au mois de novembre en apprécieront la véritable teneur !

Éditeur :	Konami
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	novembre 99

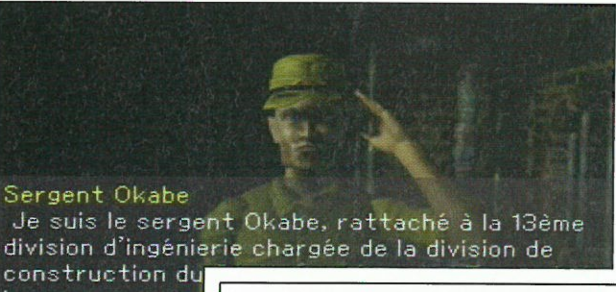


Au départ, cette jeune fille affolée vous distillera quelques conseils... avant de mourir !

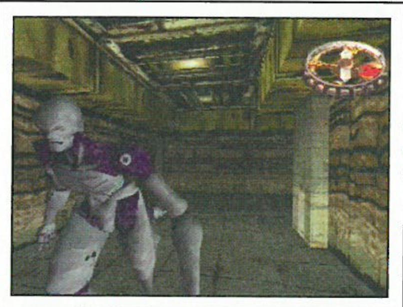


Hell Night

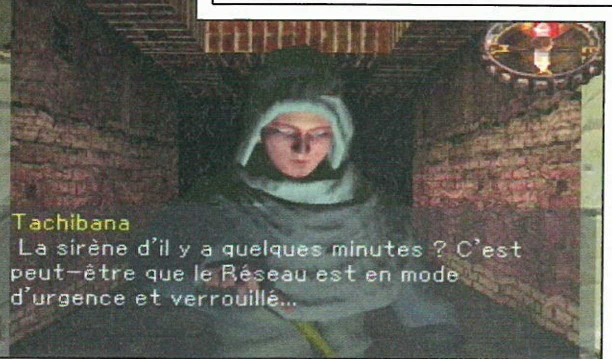
Sorti il y a déjà plusieurs mois au Japon, Hell Night a pris un sacré coup de vieux. Une aventure lugubre dans les égouts de Tokyo qui finirait presque par tourner au cauchemar ludique.



On trouve de tout dans les égouts de Tokyo, à commencer par d'anciens généraux aux idées pas nettes.



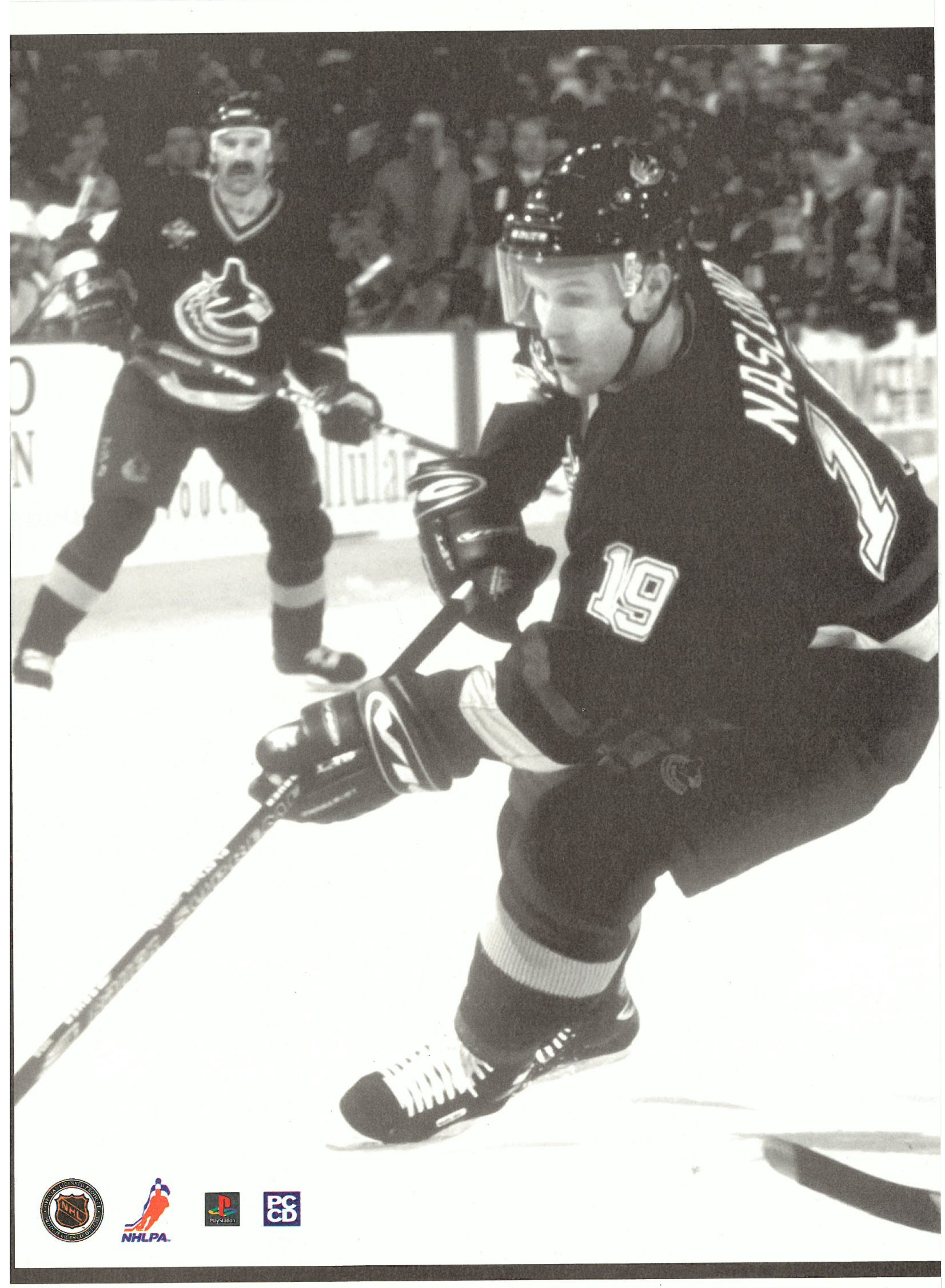
Méfiez-vous des membres de la société secrète. Leur fourberie est sans égale.

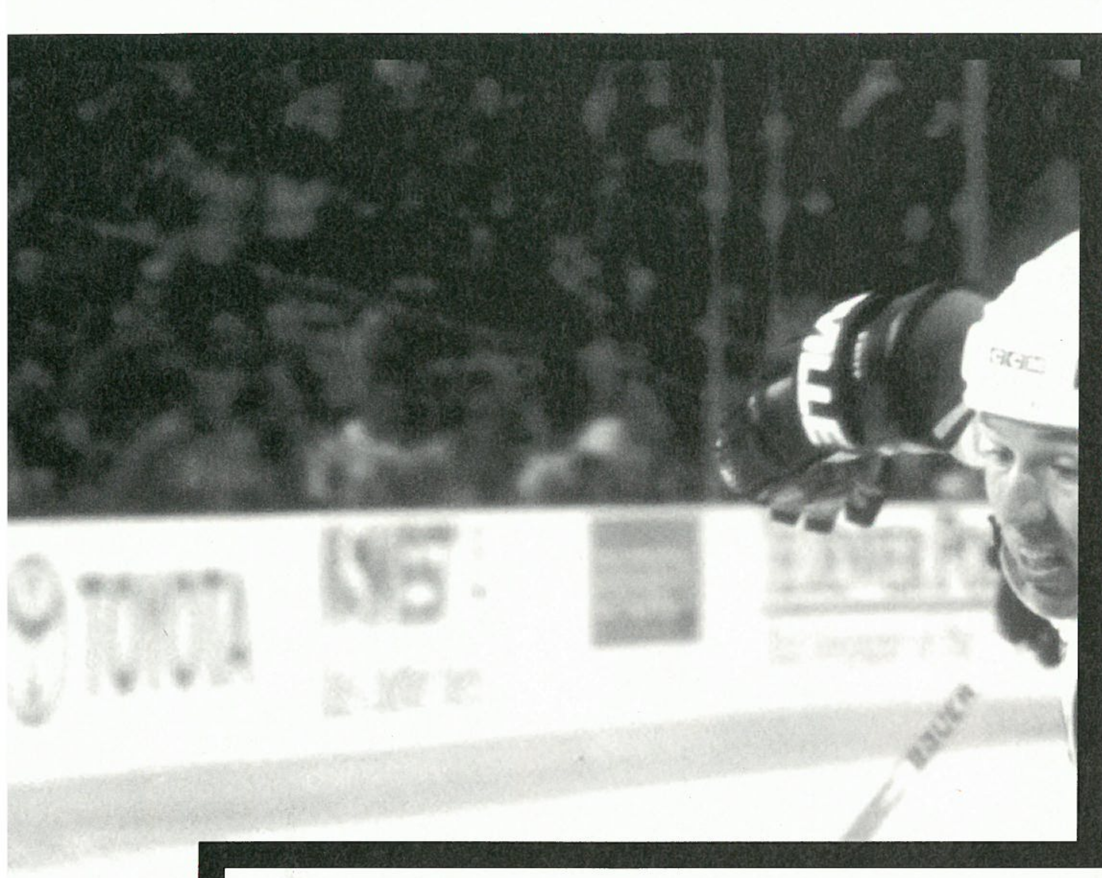


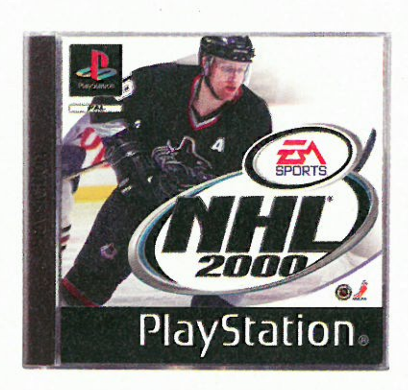
Arpenter la face cachée de Tokyo, ses quartiers bien sordides et ses égouts glauques à souhait, cela vous tente ? Tout aussi dépaysant qu'un voyage aux Barbades, dans le fond... Et puis, au moins, vous ne risquerez pas d'attraper de douloureux coups de soleil, alors bon. Vos pérégrinations cauchemardesques dans les entrailles de Hell Night débutent par un effroyable accident ferroviaire où tous les passagers perdront la vie sauf vous. Le statut d'élu a ses avantages, mais son inconvénient majeur est d'être, généralement, perpétuellement pourchassé par un monstre sanguinaire. Et si cela peut vous rassurer, Hell Night ne fait clairement pas exception à la règle. C'est donc terrorisé par un effroyable mutant que vous vous engouffrez dans les galeries des égouts, sans même imaginer que votre fuite désespérée vous mènera directement au cœur d'une société secrète. Un ordre mystique vouant une adoration au mystérieux Messie Noir vous y attend. Décidément, les égouts de Tokyo valent peut-être le détour.

Les égouts, ton univers impitoyable

Atlus a toujours cultivé un penchant pour les titres glauques, limite malsains. Ainsi, sans atteindre les sommets du genre, Hell Night propose toutefois une ambiance suffisamment oppressante pour attirer le joueur en mal de sensations. Mais attirer ne signifie certainement pas convaincre ! En effet, après quelques minutes d'un « je cours, je ramasse l'objet, je regarde le plan, je cours, je ramasse, etc. », vous commencerez à trouver le temps long. Et puis, tandis que dans son déroulement, l'aventure fait très vieille école, techniquement, la réalisation du jeu fait juste antique. D'interminables couloirs excessivement dépouillés, un affichage restreint au possible... en un mot, c'est laid. Et encore, je ne ferai qu'évoquer les monstres aux carrures et démarches dignes de Playmobiles parkinsoniens qui inspirent plus la pitié que l'effroi. Alors, si le scénario semble assez torturé pour receler quelques bonnes surprises, la médiocre réalisation et la monotonie des actions risquent d'être de sérieux freins au plaisir de jeu. Passer ses journées dans les méandres des égouts n'est finalement peut-être pas si tentant que cela. Est-il encore temps pour Konami d'opérer quelques subtils changements dans le jeu ?

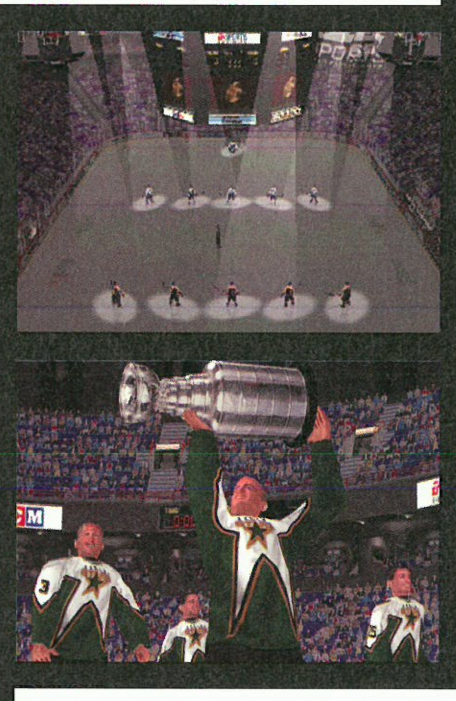

NASLUND
19
NHLPA
PlayStation
PC
CD





DONNE-MOI-UNE-BONNE-P'TITE-GUERRE-ECLAIR-A-LA "J'ME-GLISSE, JE FRAPPE, J'T'ENTERRE" POUR-DES-GARDIENS-DE-BUT-EN-VOIE-DE-DISPARITION ! DONNE-MOI-VITE-DU-NHL !







it's in the game.™

Faut-il craquer pour la Dreamcast ?





La Dreamcast sera, finalement, en vente le 14 octobre en France. Une console technologiquement supérieure à tout ce qui existe, fatalement plus coûteuse, et qu'une dizaine de jeux ne manqueront pas d'accompagner. Arrivé dans le rayon de votre revendeur favori, une question vous tarabuste : en craquant pour la Dreamcast, ne commettez-vous pas une erreur ? Une erreur à 1690 francs qui plus est. Le syndrome Saturn est-il en train de se répéter ?

Une nouvelle console, c'est toujours tentant. Surtout lorsque celle-ci en impose technologiquement parlant. Avec la Dreamcast, on parle de lecteur de Giga-Rom, de liaison Internet (une première pour une console !), de processeur graphique 3D, etc. La Dreamcast, c'est un PC, sans les galères du PC. Pas la peine d'avoir fait Maths Sup' pour allumer la console ou pour faire tourner les jeux. Pourtant, avant de se précipiter et de savourer la dizaine de premiers titres, on peut (doit) s'interroger sur le bien-fondé de l'investissement. A 1690 francs, alors que la PlayStation et la Nintendo 64 sont presque trois fois moins chères, faut-il craquer pour la Dreamcast ? Voici donc les points forts et les faiblesses de la console nouvelle génération de Sega, en 12 étapes. 12 étapes pour s'acheminer vers une conclusion qui se veut prudente. Les têtes brûlées du jeu ne nous écouteront pas. Ils auront raison mais devront aussi assumer leurs actes.

Des forces...

1 La Dreamcast est, à l'heure actuelle, la console de jeu la plus puissante. Elle propose des jeux qui dépassent de loin les capacités de la Nintendo 64 ou de la PlayStation. Il suffit de regarder des ShenMue ou des Soul Calibur pour s'en convaincre. De ce fait, on peut espérer vivre, avec la Dreamcast, des expériences de jeu qu'aucune autre console ne peut nous procurer à l'heure actuelle. Cela bien que l'on en sache aujourd'hui un peu plus sur la PlayStation 2 (voir notre supplément).





©Namco

2

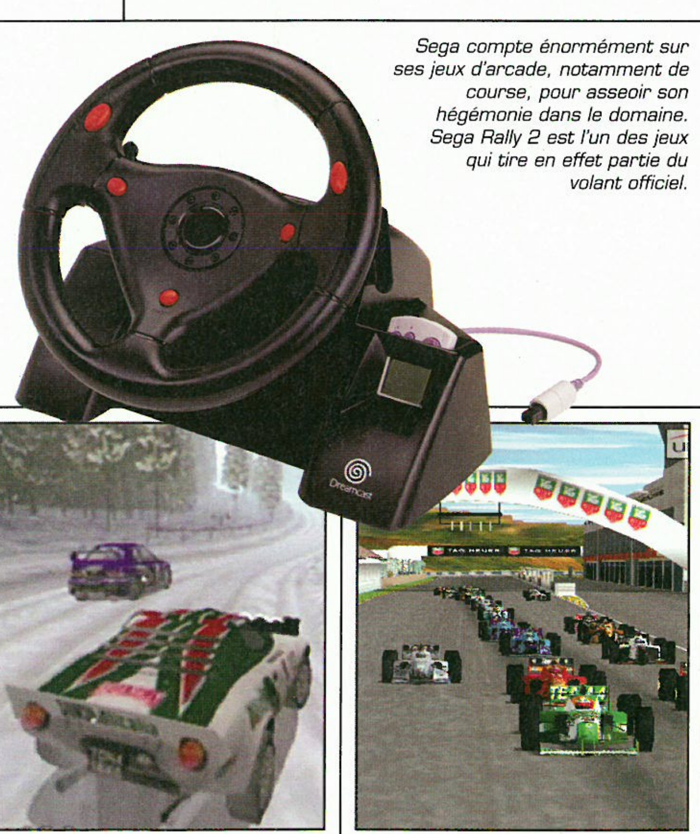
Une console proposant un accès Internet ? C'est une première ! Bien que l'on ne sache pas encore exactement comment il fonctionne, ce modem ouvre des nouvelles perspectives passionnantes pour tous les joueurs consoles. Le monde du PC connaît d'ores et déjà parfaitement les joies du jeu en réseau. Pour qui s'y est essayé, le jeu en réseau est sans doute l'une des formes ultimes du plaisir ludique. Voilà pourquoi, en proposant son modem et son serveur dédié aux jeux (que nous n'avons pas pu essayer à ce jour), Sega permet aux joueurs consoles d'entrer dans une nouvelle ère. L'intérêt de la Dreamcast, c'est qu'elle permettra de jouer d'une autre façon… sur console, l'univers du PC se délectant depuis longtemps de cette forme de jeu.



Des jeux, il y en a. On le sait, du nombre et de la qualité des jeux dépend le succès d'une machine. En l'occurrence, avec Ready 2 Rumble, Sega Rally 2, Power Stone, Monaco GP2, Speed Devils et bientôt Soul Calibur, il y aura de quoi faire d'ici la fin de l'année. Les éditeurs, Infogrames et Ubi Soft en tête, suivent globalement Sega. Certains, qui ont préféré garder l'anonymat, ne cachent cependant pas leur scepticisme quant à l'éventuel succès de la Dreamcast. Quoi qu'il en soit, on peut compter sur une vingtaine de titres d'ici Noël parmi lesquels trois ou quatre jeux d'exception. Toutes les consoles n'en ont pas eu autant, lors de leur sortie.



Le savoir-faire. Avec Nintendo, Square, Namco et quelques autres, Sega fait indiscutablement partie des développeurs de talent capables de nous faire vivre des expériences uniques. Même si les dernières productions d'arcade (comme Ferrari, par exemple) sont loin d'être originales, il n'en demeure pas moins que le constructeur sait faire des jeux. Tout le monde ne peut pas en dire autant et nombreux sont les éditeurs à n'avoir jamais proposé de chefs-d'œuvre du niveau des productions de Sega (les équipes AM2 et AM3 ne sont pas réputées pour rien !). Par conséquent, on peut être certain d'avoir sur Dreamcast des jeux qu'on ne trouvera nulle part ailleurs. Les joueurs, ceux qui ne veulent rien manquer parmi les meilleures productions, ne pourront que s'intéresser de près à la Dreamcast.



Sega compte énormément sur ses jeux d'arcade, notamment de course, pour asseoir son hégémonie dans le domaine. Sega Rally 2 est l'un des jeux qui tire en effet partie du volant officiel.







L'une des nombreuses bornes de démonstration que Sega a mis en place aux quatre coins de la France. Le but avoué est de toucher un très large public.



Incontestablement, Sega affiche un véritable désir de changement. Nouvelles équipes, nouvelles stratégies et même nouveaux locaux pour l'équipe française qui quitte ainsi le 15e arrondissement de Paris pour Arcueil, au sud de la capitale… Jean-François Cécilion, directeur de Sega Europe ainsi que Dominique Cor, directeur de la filiale française du constructeur, sont tous deux de nouveaux venus. Le but : ne pas réitérer les erreurs qui ont, entre autres choses, causé le décès prématuré de la Saturn. Une sage décision qui prouve que Sega Japon a su reconnaître, avec sagesse, ses faiblesses pour passer outre. Un signe plutôt rassurant pour l'avenir de la Dreamcast en Europe.



Après presque cinq années de présence, la PlayStation arrive en fin de vie. La Nintendo 64 apparaît plus comme une machine complémentaire à laquelle on joue rarement –vu le peu de sorties– mais intensément –vu la qualité des titres made in Nintendo. Alors que la PlayStation 2 n'arrivera qu'à la fin 2000, si tout se passe bien, et que la prochaine Nintendo débarquera un peu plus tard, on s'aperçoit que la Dreamcast arrive peut-être à temps en Europe. D'un point de vue technologique, nulle réelle concurrence. Le PC, peut-être, mais la gamme de prix et l'accessibilité ne sont pas les mêmes ! Sur son créneau de machine de jeu d'élite, la Dreamcast est seule. Une fenêtre d'un an pour tenter de s'imposer avec, dès sa sortie, de nombreux titres. Espérons que le rythme de sorties ne faiblira pas. C'est un peu la condition sine qua non au succès de la Dreamcast. Des Code Veronica ou ShenMue pourraient bien être déterminants pour l'avenir de la machine et, par extension, du constructeur. En arrivant à point, la Dreamcast possède de nombreux atouts. Les dirigeants de Sega sauront-ils les exploiter ? Une affaire évidemment à suivre.

...et des faiblesses

1

La Dreamcast commence par un retard... Les oiseaux de mauvais augure verront dans ce retard un premier faux pas du constructeur. Initialement prévue pour une sortie le 23 septembre, la console n'arrivera finalement que le 14 octobre. Des problèmes liés à l'ajout du modem et de ses structures annexes (serveurs, conditions d'accès via Cegetel, etc.) seraient, selon Sega, responsables de ce décalage inopiné. Volonté de bien faire ou petit ratage ? Impossible de savoir, à ce jour. Ce qui est certain, c'est que la Dreamcast et ses jeux seront là, le 14 octobre prochain.

Faut-il craquer
pour la Dreamcast ?

Console

Modem Intégré

Clavier

Prise téléphonique

Le jeu via Internet est l'un des atouts majeurs de Sega pour s'imposer auprès du grand public. La firme nipponne est la première à proposer ce type d'amusement pour une console de salon. Gageons que le faux départ n'était que passager.

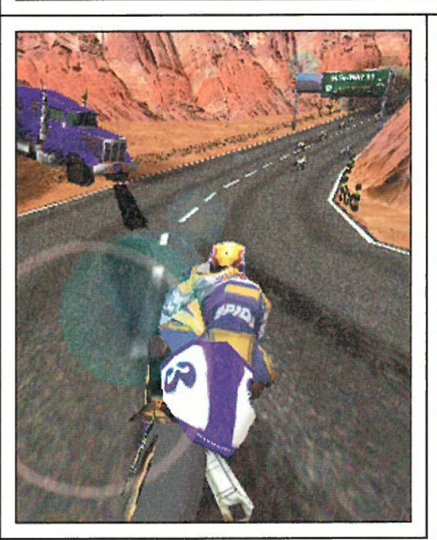
2 Le passif de Sega est lourd. Si les néophytes peuvent l'oublier ou ne pas en avoir connaissance, les spécialistes du jeu vidéo n'ont pas forcément une confiance totale dans le constructeur. On se souvient des échecs répétés de la Game Gear, du Mega CD, du 32X et, plus récemment, de la Saturn. De nombreux professionnels du jeu vidéo jettent, par conséquent, un regard critique sur la Dreamcast. Le scepticisme est de rigueur pour nombre d'entre eux. Il reste à espérer que l'histoire ne se répète pas.

3 Sega n'est pas une société au meilleure de sa forme. Sur l'exercice fiscal terminé à la fin mars 99, le constructeur annonçait une perte nette de 42,880 millions de yens soit quelque 2,14 milliards de nos francs. Un chiffre qui fait réfléchir, surtout lorsque l'on sait que, sur la même période, Nintendo engrangeait 85,817 millions de yens de bénéfices (soit plus de 4 milliards de francs !). L'échec de la Dreamcast serait sans doute fatal à la société. La presse quotidienne ne manque pas de se faire l'écho de cette situation. Le Figaro n'hésite ainsi pas à dire que « Sega joue son va-tout » alors que le très sérieux journal Le Monde parle de la « dernière chance pour Sega ».

4 Qu'en est-il exactement du modem et des options Internet ? Difficile de se prononcer, à l'heure actuelle. Pourtant, voilà sans doute la clé de voûte de l'histoire de la Dreamcast. Les Dreamcast françaises, testées à la rédaction, ne sont, hélas, pas équipées pour le moment de ce fameux et tant attendu modem. Il faudra donc patienter et voir. Voir si le modem fonctionne correctement, si son interface est simple et si l'on peut l'utiliser sans trop de contrainte. A priori, on ne pourrait jouer que contre des joueurs européens. Quant à la navigation sur Internet, il faudra s'y essayer avant de juger. L'ergonomie, le browser, les éventuelles restrictions d'accès... Le point fort de la machine reste, un mois avant sa sortie, une totale

Elie, l'ambassadeur convaincu

« A partir du mois de juillet et pendant quatre mois, Sega France investit la radio et propose à Elie Semoun de devenir son porte-parole ». Une initiative originale. Classique, pour une célébrité, de s'associer à une marque. Lucratif surtout. Ces derniers temps, on nous avait surtout habitués aux sportifs en général et aux footballeurs en particulier. Il faut bien que la notoriété serve à autre chose qu'à signer des autographes. Bref, Elie devient donc l'ambassadeur de la Dreamcast. Un ambassadeur convaincu par la noblesse de sa tâche qui plus est, qui ne ferait pas du tout ça pour l'argent. Pas du tout. A la question : « T'aimes les jeux vidéo ? » innocemment posée par le journaliste de l'émission Paris Dernière (diffusée récemment par Paris Première), le brave Elie répondait avec enthousiasme : « Ah ! non, non ! Je déteste, laisse tomber. J'aime pas ça. ». Au moins, on est sûr qu'il ne demandera pas à être payé en jeux Dreamcast, celui-là.







Une présentation officielle a laissé libre cours à l'imagination des designers pour les maquettes grande échelle de Dreamcast !

inconnue. Il faudra, entre autres, attendre quelques mois avant de voir si les possibilités de jeu en réseau sont effectives et pratiques.

5 A un mois de la sortie de la Dreamcast, Sega reste curieusement discret. Le constructeur a, bien sûr, fait, cet été, une tournée des plages, afin de présenter sa console aux vacanciers de France et de Navarre. Cette opération succédait aux Nuits du bac, le 5 juillet. Sans être originale, l'opération aura au moins eu le mérite d'exister (un total de 120 nuits). On retrouve la Dreamcast aussi sur France 2, sponsor depuis le 08/09 de la série Friends et en partenaire de l'Esprit du foot sur TF1. Ajoutons aussi, à cela, une campagne de publicité dans les cinémas, lors de la sortie de Star Wars Episode One, et la présence de deux spots TV à partir du début octobre. Une campagne de quelque 100 millions de francs selon Sega pour la France, et de 500 millions pour toute l'Europe. Le marketing sera déterminant dans le succès de la Dreamcast. Sony et la PlayStation en ont, il y a quelques années, fait la brillante démonstration. Les moyens financiers sont là, mais tous les investissements porteront-ils leurs fruits ? Impossible de le savoir, ni de le deviner dans l'immédiat.

6 Le Japon est un marché test primordial, pour un constructeur de consoles. Réussir au Japon, c'est prendre un bon départ. Au contraire, un échec, fut-il relatif, au Pays du Soleil Levant, viendrait amoindrir d'autant les chances de succès d'une machine. Ainsi, après avoir annoncé un objectif de vente d'un million de Dreamcast à mars 99, il semblerait que Sega n'atteigne que seulement maintenant ce résultat. Soit 6 mois après la date escomptée. Il aura fallu, pour motiver les ventes, que le constructeur baisse le prix de sa console, passant ainsi de 30 000 à 20 000 yens, soit environ 1000 francs de moins, à la fin du mois de juin dernier. Selon le magazine japonais Famitsu Weekly, sur la période fin août 1999, la PlayStation de Sony occuperait 66 % du marché contre à peine 7 % pour la Dreamcast. Et cela, malgré la présence dans les rayons, de Soul Calibur ! Autant dire que la bataille n'est pas gagnée pour Sega au Japon et, par extension, dans le reste du monde. Cela, même si, pour sa sortie aux Etats-Unis, le 9 septembre dernier, la Dreamcast semble, selon nos confrères de Next Generation, avoir rencontré un franc succès (plus 300 000 consoles auraient trouvé acquéreur en l'espace de 24 heures !).

Sega déjà sur Internet

Si vous désirez avoir des informations sur les produits ou les manifestations Dreamcast, connectez-vous au site Dreamcast Europe. Un site impressionnant sur lequel on trouve une foule d'informations. Un bon point pour Sega qui prouve ainsi que le constructeur sait utiliser ce puissant outil de communication. – http://www.dreamcast-europe.com/francais/

Après la polémique autour du pistolet Dreamcast, le calme semble revenu. Sega annonce toujours ce périphérique ainsi que House of the Dead 2 pour février 2000.









Fidèle à sa réputation, Sega a toujours vu un grand nombre de jeux de combat sur ses machines. Il en sera de même sur Dreamcast.

Que faire ?

Notre conseil sera simple : mieux vaut attendre quelques mois avant d'acheter une Dreamcast. Parce que Sega a une histoire, que les inconnues sont encore nombreuses ; pour se hasarder à prédire un avenir radieux pour la Dreamcast, la patience est de rigueur. Les applications Internet seront alors certainement (on le souhaite) nombreuses, les jeux aussi (Soul Calibur n'arrivera qu'en novembre, ce qui laisse le temps) et les investissements marketing du constructeur verront leurs résultats effectifs. En clair, c'est au début de l'année 2000 qu'on pourra véritablement jauger de l'impact de la Dreamcast sur le marché du jeu vidéo. Là, apparaît alors un paradoxe. Si les joueurs attendent, la Dreamcast ne pourra pas véritablement décoller ! Pourtant, craquer d'entrée pour la machine constitue une véritable prise de risques pour les raisons évoquées ci-dessus. Tout dépend alors sans doute de ce que représente pour vous un investissement de 1690 francs... Les joueurs se préoccupent, en général, plus de leur propre portefeuille que du chiffre d'affaires des sociétés, même s'ils y sont attachés. Selon nous, l'investissement est conséquent. Mieux vaut alors avoir la certitude de la pérennité de la machine. Chose dont ne s'étaient pas assurés les possesseurs de Saturn ni ceux de 3DO ou de Jaguar. Pouvaient-ils le deviner ? De cette expérience, et d'autres, on tire une certaine moralité : la prudence et son corollaire, la patience, seront sans doute les deux voix à écouter jusqu'à la fin de l'année. Et puis, d'ici là, peut-être les prix baisseront-ils ?



Busine$$

PAR GOLLUM (jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

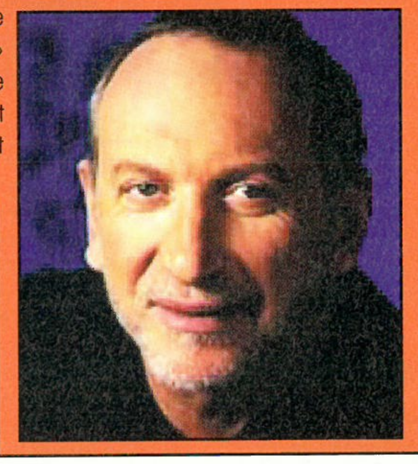


L'ÉVÉNEMENT PHARE DE CE MOIS SEMBLE ÊTRE SANS CONTESTE LA PRÉSENTATION OFFICIELLE DE LA PLAYSTATION 2. C'EST UNE CERTITUDE, SONY A ABASOURDI SES CONCURRENTS, MAIS LA GUERRE EST LOIN D'ÊTRE FINIE. AINSI, TOUS LES ACTEURS DU MARCHÉ VONT TENTER DE CONTRER OU DE S'ILLUSTRER À LEUR MANIÈRE. ET PUIS, MÊME SI L'ANNÉE N'EST PAS ENCORE TOUT À FAIT ACHEVÉE, CERTAINS BILANS PEUVENT DÉJÀ ÊTRE DRESSÉS. UN BUSINESS PAD D'OCTOBRE RICHE EN ENSEIGNEMENTS.



SEGA US PERD SA TÊTE

Le 11 août dernier, soit moins d'un mois avant le lancement officiel de la Dreamcast aux Etats-Unis, Bernard Stolar, président de Sega US, a été démis de ses fonctions. Bien qu'immédiatement remplacé par Toshiro Kezuka (à la tête de Honda France avant de rejoindre Sega !), le moment choisi pour évincer Bernard Stolar paraît quelque peu étonnant. Changer la tête d'une équipe en pleine effervescence peut, en effet, paraître risqué. Quoi qu'il en soit, Charles Bellfield, directeur marketing du groupe, reste confiant : « L'équipe en place est la plus apte à faire du lancement de la Dreamcast un succès retentissant. Le départ de M. Stolar n'aura donc pas de retombées négatives. » Pour la petite anecdote, il faut se rappeler qu'il y a près de quatre ans, M. Stolar se trouvait à la tête de Sony Computer Entertainment America... une société qu'il avait quitté juste après le lancement de la PlayStation ! A méditer.





UN MILLIARD POUR LA PLAYSTATION 2

La PlayStation 2 devient jour après jour une réalité. Ainsi, alors même que la future console ne devrait pas débarquer sur le continent américain avant la fin 2000, Kaz Hirai, président de Sony CE America, a déjà annoncé le montant de la campagne marketing qui accompagnera son lancement. Retenez votre souffle... Il s'agit de 150 millions de dollars, soit presque 1 milliard de francs débloqué uniquement pour les Etats-Unis ! Ahurissant. « Ceci devrait nous aider à continuer à promouvoir la marque PlayStation », déclare Kaz Hirai avant de conclure par un retentissant : « notre politique marketing devra être très agressive ».



SEGA FOU DE FOOT

Arsenal, la Sampdoria de Gênes et l'A.S. Saint Etienne possèdent désormais un point commun : Sega les a choisi pour devenir partenaires et ambassadeurs privilégiés de la Dreamcast dans leur pays respectif. Alors, oui, bon, c'est vrai que mis à part Arsenal, Saint Etienne et la Sampdoria ne sont pas actuellement ce qu'on pourrait appeler des « grands d'Europe », mais à l'image de Sega, ces deux clubs à l'histoire riche en exploits partent cette année à la reconquête de leur gloire passée. Redevenir numéro un, voici l'objectif avoué par ces équipes et la société de jeu.



Sega compte ainsi sur cette dynamique pour faire aussi bien pad en main que balle au pied. Deux secteurs où Sony règne actuellement en maître incontesté.

LE DVD ? COMPLÈTEMENT DÉPASSÉ !

La nouvelle peut paraître stupéfiante alors que tout le monde s'accordait à voir dans le DVD le format de stockage ultime. En effet, Sharp, en association avec la section de recherche gouvernementale japonaise, est en train de mettre au point un nouveau CD d'une capacité de stockage de près de 200 gigabytes ! Tout bonnement faramineux. Pour vous donner une petite idée de la prouesse technique, apprenez que ceci représente la capacité de plus de 40 DVD, soit près de 300 CD « normaux » ! Les applications pour le cinéma et les jeux semblent d'ores et déjà incroyables. Mais bon, pas de panique non plus pour ceux qui viennent de faire l'acquisition d'un zoli lecteur de DVD (les deux technologies étant incompatibles), le format mis au point par Sharp ne sera pas commercialisé avant 2002. Une date pas si lointaine finalement. Nous n'avons pas fini d'être étonnés.

SHARP
FROM SHARP MINDS COME SHARP PRODUCTS

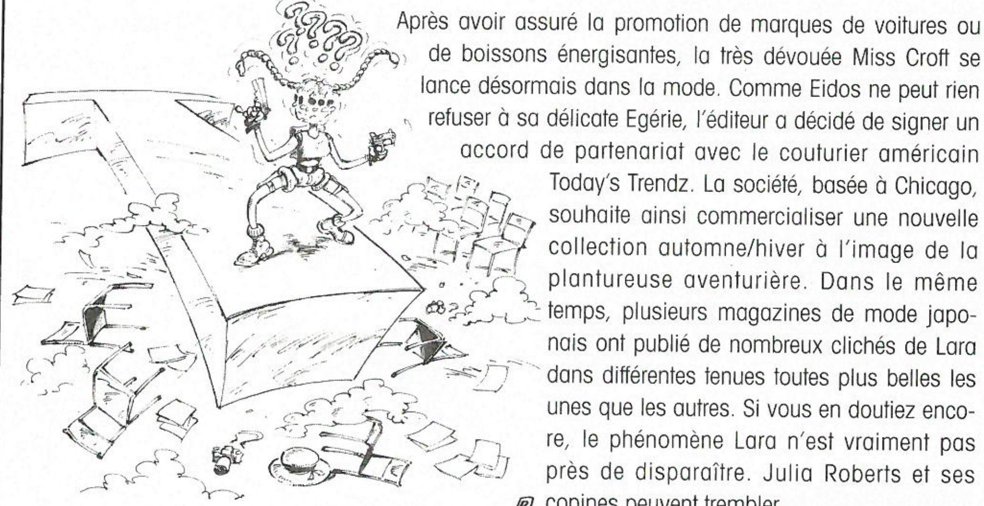
UN P'TIT FIFA M. WILLIAMS ?

Le gars Robbie Williams est un homme comblé. Imaginez un peu, il n'y a pas si longtemps, tout le monde parlait au passé de ce jeune Anglais qui a connu successivement la pauv' célébrité d'un Boyz Band et les relents d'acides. Le style d'expériences dont vous ne revenez pas vraiment. Bon mais voilà, désormais la page semble tournée et le miracle opéré. Le Robbie nouveau est en effet arrivé et, visiblement, les minettes en fleur lui sont restées diablement fidèles. Résultat, Robbie accumule les ventes records, les récompenses aux Brit Awards et les contrats juteux (la B.O. du prochain James Bond, par exemple). Le dernier accord en date le verra interpréter la chanson titre du très attendu FIFA 2000. Pour cela, M. Williams a enregistré tout spécialement pour le jeu « It's only you », un titre que les fans hystériques devraient bientôt retrouver dans les bacs version CD 2 titres (EMI : Chrysalis). Pour le chanteur : « FIFA est le meilleur jeu de foot au monde. Je les ai tous essayés et vraiment, ya pas photo. » Eh bien en tout cas, si sa carrière de musicien tournait court, Robbie



Williams ne devrait pas éprouver trop de difficultés à trouver un poste chez Electronic Arts en tant qu'attaché de presse.

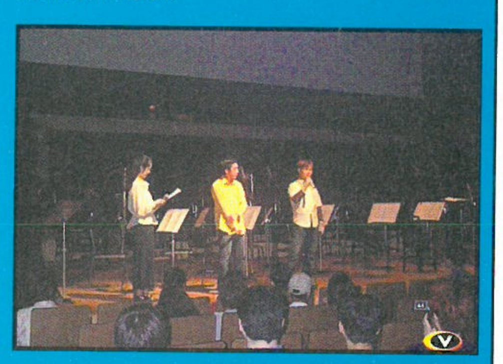
LARA SUR LES PODIUMS



Après avoir assuré la promotion de marques de voitures ou de boissons énergisantes, la très dévouée Miss Croft se lance désormais dans la mode. Comme Eidos ne peut rien refuser à sa délicate Egérie, l'éditeur a décidé de signer un accord de partenariat avec le couturier américain Today's Trendz. La société, basée à Chicago, souhaite ainsi commercialiser une nouvelle collection automne/hiver à l'image de la plantureuse aventurière. Dans le même temps, plusieurs magazines de mode japonais ont publié de nombreux clichés de Lara dans différentes tenues toutes plus belles les unes que les autres. Si vous en doutiez encore, le phénomène Lara n'est vraiment pas près de disparaître. Julia Roberts et ses copines peuvent trembler...

LES JEUX FONT LEUR CONCERT

Alors que les graphismes atteignent des niveaux de réalisme toujours plus incroyables, que les scénarii s'enrichissent, que la mise en scène des actions devient de plus en plus cinématographique, il manque encore un élément primordial pour que les jeux vidéo puissent enfin totalement rivaliser avec les films : une bande son digne de ce nom ! En effet, si certains jeux proposent de belles musiques, le rendu « synthé » reste loin de la pureté des B.O. hollywoodiennes. C'est peut-être pour combler ce fossé que Sony et Capcom ont donné, chacun d'un côté du Pacifique (Sony à New York et Capcom à Tokyo), deux véritables concerts reprenant respectivement les musiques de Um Jammer Lammy et de la série des Resident Evil ! Des arrangements symphoniques interprétés par le New Tokyo Philharmonic Orchestra (Resident Evil) à la pop de Masaya Matsuura and the band MilkCan (Um Jammer Lammy), le succès vint couronner les deux soirées. Ainsi, si pour le moment ces événements demeurent rares, qui sait, avec l'apparition des jeux sur DVD, pourquoi ne pas rêver à de véritables musiques symphoniques pour tous les jeux ? Nos oreilles ont hâte...



MICROSOFT POIGNARDE SEGA



La nouvelle, rendue publique par nos confrères de Next Generation, a fait l'effet d'une bombe : Microsoft devrait sortir à la fin 2000 sa première console baptisée amoureusement X-Box ! Pour le moment, peu d'éléments ont filtré, mais on parle déjà d'une machine équipée d'un microprocesseur développé par Intel et cadencé à 500MHz. Et là, on se prend à rêver d'une console directement concurrente de la PlayStation 2... Bien évidemment, seul l'avenir et un communiqué officiel (détaillé) pourront nous permettre d'apporter des éléments de réponses. Mais quoi qu'il en soit, alors que la Dreamcast s'apprête à sortir, on se demande déjà si Microsoft n'aurait pas joué un sale coup à Sega, dont il est l'un des partenaires principaux. Ah, sacré Bilou va !

LA DREAMCAST VISE DANS LE MIL

Annoncés depuis quelques mois par Sega, les premiers CD MIL (un terme provenant du verbe japonais « miru » signifiant « voir ») sont finalement parus en cette fin d'été sur l'archipel nippon. Avec leur allure de bêtes CD audio, les MIL compilent en fait du son (ah bah, c'est une bonne nouvelle, ça !) et des données informatiques comme des clips vidéo ou encore des liens Internet. Mais quel est le rapport avec Sega, me demanderez-vous ? Eh bien, l'astuce pour le constructeur est simple puisque, si les pistes audio pourront être lues par toutes les platines CD, les vidéos et les liens Internet seront uniquement accessibles via la Dreamcast. Devant le succès remporté par les deux premiers MIL mis en vente (un maxi d'un girl band de charme nommé Deeps et White Illumination), Sega semble résolu à poursuivre sur sa lancée avec comme ambition d'élargir son assise dans le milieu du divertissement. Cela lui permettrait de diversifier son activité et qui sait, si le MIL devenait un nouveau standard, la Dreamcast deviendrait par la même occasion indispensable. A suivre de près.



NetP@d

PAR CHRIS ET GOLLUM
(cdelpierre@hfp.fr,
jchieze@hfp.fr)

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) :
Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

APRÈS SEPTEMBRE, OCTOBRE… AVEZ-VOUS REMARQUÉ COMME CERTAINES CHOSES SEMBLENT IMMUABLES ? A LA RÉFLEXION, ON SE DIT QU'IL EST PLUTÔT RASSURANT DE POUVOIR SE RACCROCHER À CE GENRE DE CERTITUDES. EN FAIT, À Y BIEN REGARDER, SEUL CE QUI EST LIÉ AU TEMPS FAIT FIGURE DE VALEUR SÛRE. TOUT LE RESTE EST SUJET AUX CHANGEMENTS, AUX FLUCTUATIONS, AU HASARD… CAR ON DIT QUE TOUT EST CONSTITUÉ D'ATOMES, MAIS LE TEMPS, C'EST CONSTITUÉ DE QUOI, HEIN ? TOUT ÇA POUR DIRE QUE JE NE SAVAIS PAS QUOI RACONTER EN INTRO CE MOIS-CI. ÇA ARRIVE…

Les infos chaudes du Net

PLAYSTATION

La 4e cérémonie du « jeu japonais de l'année », à laquelle ont participé 15 magazines et 7 groupes de presse nippons, a permis de porter aux nues Final Fantasy VIII, qui a obtenu le plus grand nombre de votes. La seconde place revient à Zelda : Ocarina of Time. Il a également été confirmé que les femmes jouaient de plus en plus, au Japon, et que le genre préféré des nippons restait le RPG.

Rumeur : Eidos prévoirait de sortir un nouveau Legacy of Kain (Soul Reaver 3), pour PlayStation 2 et Dreamcast.

Squaresoft prévoit de sortir un jeu de combat, lorsque sera mise en vente la PlayStation 2. Développé par Dream Factory (Tobal, Ergheiz…), ce titre ne sera pas, comme on le pensait, Ergheiz 2, mais un nouveau jeu de combat complètement original. On devrait pouvoir y jouer à plus de deux, dans des décors assez grands comprenant parfois plusieurs étages. Vous pourrez vous y déplacer et utiliser les différents éléments du décor à votre avantage.



Gran Turismo 2 devrait finalement tenir sur 2 CD et son prix de vente, au Japon, atteindrait les 6 800 yens (380 francs). Repoussé de nombreuses fois, le titre tant attendu semble désormais devoir sortir – vraiment - le 7 décembre. Il serait temps. Une rumeur annonce également que le jeu arriverait en même temps sur PS et sur PS2. C'est déjà beaucoup moins sûr…

Cool Boarders 4 est prévu en novembre aux Etats-Unis. Le jeu proposera des graphismes améliorés et quelques nouveaux modes (Trickmaster mode, tournoi multi-joueurs…). Le côté « combat » des courses sera également à l'honneur (il faut bien que vos poings servent à quelque chose) et le jeu se révélera un peu plus brutal.

SNK travaille sur un nouveau Samuraï Spirits sur PlayStation : « The Mysteries of Swordman : Samurai Spirits The New Chapter of Blade » (ça ressemble à un titre Capcom question longueur, mais il n'est pas définitif). Le jeu sera entièrement en 3D et prendra place 20 ans après Samuraï Spirits 4. On devrait donc voir les personnages principaux dans leur version « vieux maître » (Haomaru avec les cheveux gris ?) et découvrir sans doute le fils ou la fille de quelques combattants…

Rumeur : Sony Music travaillerait sur Tenchu 3, pour PlayStation 2 (oh oui, oh oui, oh oui, faites que ce soit vrai !).

Sony prévoit de dépenser plus de 150 millions de dollars (927 millions de francs, on n'est pas loin du milliard), pour promouvoir la PlayStation aux Etats-Unis. Le but avoué est d'attirer, une nouvelle fois, l'attention sur cette machine tout en préparant l'arrivée de la PlayStation 2.

Tomoyuki Takechi, président de Squaresoft, a estimé que sa compagnie devrait investir environ 40 millions de dollars (250 millions de francs) pour développer un nouveau Final Fantasy sur PlayStation 2. Le jeu serait-il déjà en préparation ? Mystère…

Sony annonce qu'il travaille sur un RPG depuis 3 ans, avec une équipe constituée d'une centaine de personnes. Le jeu, tenu secret pendant tout ce temps, se nomme Legend of Dragoon. Ce serait un peu le Final Fantasy de Sony, histoire de démontrer à Square qu'ils ne sont pas les seuls à savoir réaliser des titres aussi grandioses. Le jeu devrait sortir au Japon en décembre et tenir sur 4 CD. On attend avec impatience de voir ce qu'il peut valoir…





Après l'annonce de la sortie de la PlayStation 2, Microsoft déclarait que cette machine pourrait être une menace pour l'industrie du PC. La compagnie semble donc décidée à commercialiser, elle aussi, une console. Son nom : X-Box. La machine inclurait un processeur Intel à 500 MHz et un chip graphique nVidia GeForce 256 (voir news suivante). Les rumeurs parlent d'une sortie aux Etats-Unis fin 2000, à peu près en même temps que la PlayStation 2.

Le monde du PC semble décidément prendre la « menace » PlayStation 2 très au sérieux. La fameuse puce GeForce 256 de nVidia aurait été développée, justement, pour que les PC restent plus puissants que les consoles en

général, et que la Play 2 en particulier. Les caractéristiques de la GeForce 256 forcent le respect : processeur 256 bits, 23 millions de transistors et une puissance de calcul tout simplement phénoménale. Le produit sera disponible sur PC d'ici la fin de l'année pour un prix avoisinant les 2 000 francs. A sortir de nouvelles cartes et de nouveaux microprocesseurs tous les trois mois, les PC resteront toujours les machines les plus puissantes, forcément...



Une quarantaine de développeurs américains ont reçu leur kit de développement PlayStation 2... mais incomplet. Pas de support DVD, pas d'outils sonores... A 20 000 dollars pièce (120 000 francs), on se dit que c'est dommage. Mais tout cela est normal, rassure Sony. Les développeurs japonais recevront les kits complets en octobre et les Américains, eux, en décembre. Quant aux Français...

Konami et Disney ont passé un accord qui permet au développeur japonais d'éditer certains titres de la firme américaine au Japon. Ainsi, les petits écoliers nippons auront le loisir de s'essayer à Bug's Life ou encore à Tarzan, d'ici à la fin de l'année.

Alors que Dragon Quest VII semble enfin devoir sortir avant la fin de l'année sur PlayStation (rappelons que la série des DQ a toujours fait concurrence à celle des Final Fantasy), il n'y a apparemment pas de DQ prévu pour PlayStation 2. Enix, en revanche, prévoit bien de développer pour cette console. Quatre titres seraient en préparation...



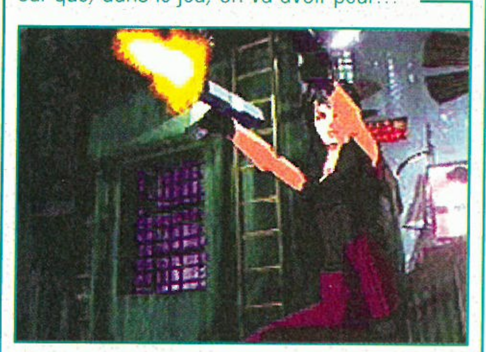
SCE of America annonce que la PlayStation va être disponible aux Etats-Unis pour 99 dollars (environ 600 francs). Cette baisse de prix – passer sous la barre psychologique des 100 dollars était important – permet à Sony de s'assurer encore quelques bonnes périodes de vente et de confirmer que la PlayStation reste la console 32 bits la plus vendue au monde.

Voici la liste des 10 jeux les plus vendus au Japon, durant les six premiers mois de l'année. On remarque la prédominance de la PlayStation, au niveau du nombre de ventes, ceci en grande partie grâce à Square. Du côté de Nintendo, le succès des Pokémon ne se dément pas...

1- FF VIII – PlayStation – 3 473 853 (jeux vendus)
2- Nintendo all Stars Smash Brothers – N64 – 973 801
3- Dance Dance Revolution – PlayStation – 725 081
4- Saga Frontier 2 – PlayStation – 648 504
5- Pokemon Pinball – Game Boy – 607 623
6- Monster Farm 2 – PlayStation – 593 463
7- Dragon Quest Monsters – Game Boy – 574 658
8- Yugioh! Duel Monsters – Game Boy – 495 280
9- Pokemon Card – Game Boy – 495 280
10- Pokemon Stadium 2 – N64 – 467 190

Et voici la liste des machines les plus vendues au Japon, sur les six premiers mois de l'année. On remarquera que la PlayStation s'est vendue bien plus que la N64 et la Dreamcast réunies...
PlayStation : 1 159 748 (consoles vendues)
Game Boy Color : 895 125
Nintendo 64 : 422 496
Dreamcast : 418 009

Surprise ! Il semblerait que Fear Factor, le jeu de Kronos édité par Eidos, change de nom et se nomme finalement Fear Effect. A priori, on est sûr que, dans le jeu, on va avoir peur...



Amy Hennig, productrice de Soul Reaver, explique pourquoi le jeu a été prévu en deux parties : « Il n'y a pas ici de volonté de tromper le joueur, de créer deux jeux alors qu'on aurait pu tout réunir en un seul. Nous avons senti que nos ambitions étaient trop grandes pour un seul titre et nous avons décidé que Soul Reaver aurait une suite, il y a déjà plusieurs mois de cela. Nous ne pouvions pas compromettre l'histoire de Kain, en réunissant trop d'événements majeurs à la toute fin de Soul Reaver. Je suis d'accord pour dire que la fin de Soul Reaver est un peu abrupte et j'aurais voulu avoir le temps de la soigner davantage. Mais je suis confiante et pense que nous avons pris la bonne décision, en gardant tous ces événements pour une suite. » Cette suite de Soul Reaver est prévue pour la fin 2000.

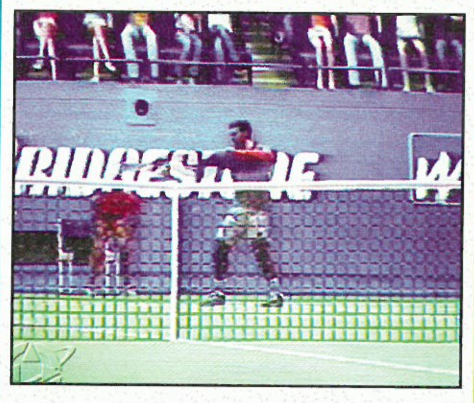
DREAMCAST

Au Japon, la santé d'une console se mesure souvent au nombre et à la qualité de ses RPG. Un secteur pour l'instant assez peu fourni sur Dreamcast. Conscient de la situation, Sega a décidé de retrousser les manches, en s'attelant au développement d'Eternal Arcadia (ex-Project Ares). Développé par les créateurs de la célèbre série des Phantasy Stars, ce RPG en 3D intégrale vous plongera dans une aventure aussi haletante qu'envoûtante, avec ses navires volants et ses dizaines de continents célestes à découvrir. L'embarquement est prévu pour le début 2000.



Après le basket et le foot américain, Sega Sports vient de dévoiler son premier jeu de tennis sur Dreamcast, j'ai nommé Power Smash ! Un titre, deux images et... et voilà, vous en savez autant que nous.





Devant l'énorme succès remporté par Seaman au Japon (oui, rappelez-vous le jeu glauque où il faut bavarder avec un poisson à tête d'homme), Vivarium a décidé d'éditer son titre aux Etats-Unis, puis de mettre en chantier une suite.

NetP@d

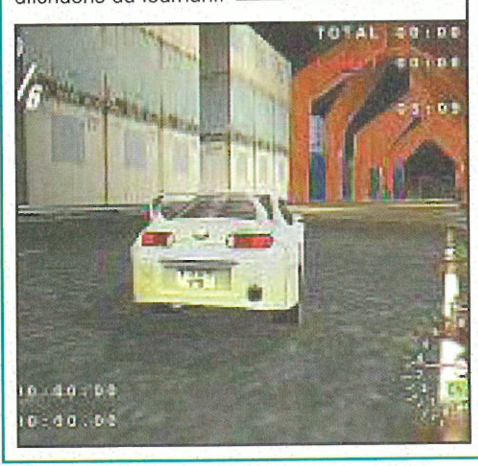
LES INFOS CHAUDES DU NET

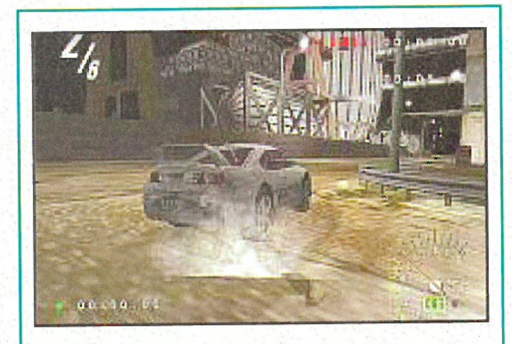
Bon, donc, a priori, pas de Seaman en France pour l'instant… au moins, cela vous évitera de rendre visite à votre psy.

Tout le monde avait assisté à l'enterrement de la Saturn… sauf Capcom, visiblement. En effet, l'éditeur vient de confirmer la sortie de Final Fight Revenge sur la moribonde (oh, que je suis gentil, là !) 32 bits de Sega. Voilà, enfin, ne vous attendez pas à une bombe ludique non plus, puisque, devant les mauvaises réactions des bêta testeurs, la version initialement prévue pour le marché de l'arcade a été purement et simplement abandonnée. Humm… Selon certaines rumeurs, une conversion Dreamcast serait toutefois à l'étude. Encore désolé pour ceux qui espéraient ressortir leur Megadrive.

Depuis quelques mois, Sega Japon mise beaucoup sur la dimension communicante de la Dreamcast. Pour y parvenir, le constructeur s'est allié à la société CSK afin de mettre au point un système baptisé « TV Phone Network ». Une fois mis en service, il sera possible de connecter un téléphone et une caméra digitale au modem de la Dreamcast pour émettre sons et images à n'importe quel correspondant. De multiples applications aussi bien professionnelles que ludiques sont d'ores et déjà à l'étude. Raaah, Big Sega is watching you… enfin presque.

Rage, grand spécialiste des jeux, enfin, euh, plutôt des démos techniques sur Dreamcast, nous revient avec une simulation automobile nommée Midnight GT. Une fois de plus, l'accent semble mis sur les prouesses técheuniqueux du genre : « Ouais, il y aura des centaines de milliers de polygones à l'écran, c'est fou ce qu'on maîtrise ». Espérons cependant que l'éditeur passe aussi un peu de temps à régler le gameplay général… pour une fois. Un titre que nous attendons au tournant.

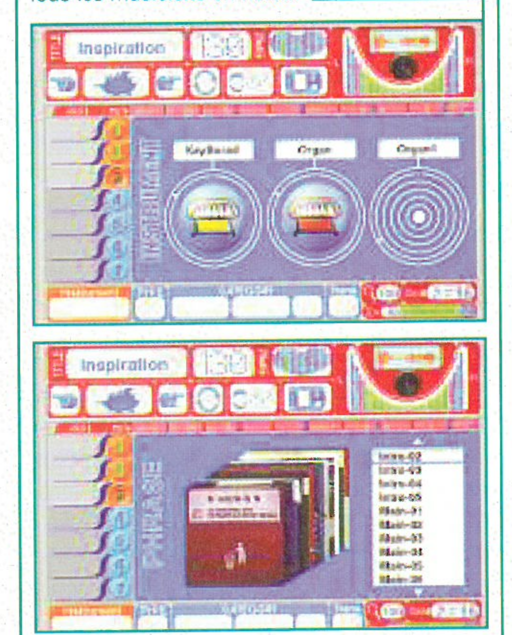




On va se la jouer nouvelle dramatique. Bang ! Konami Europe ne devrait pas publier de titres Dreamcast avant le courant 2000 ! Bon, pour ceux qui prendraient vraiment cela pour une catastrophe, rappelons que ce fameux an 2000 débute dans moins de 4 mois, alors, faudrait pas trop paniquer non plus. Ah, du moment qu'ils sortent Midtown Madness !

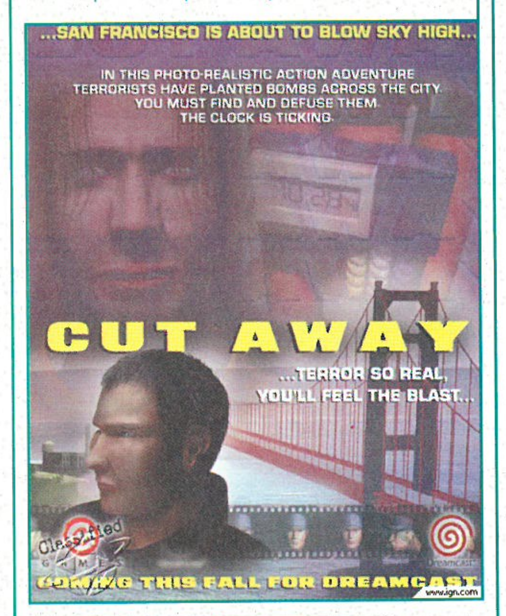
C'est désormais acquis, Zombie's Revenge sera la prochaine conversion arcade/Dreamcast de Sega. Bien évidemment, histoire de faire bon prince, de nouveaux modes de jeu et l'habituel lot de persos inédits feront leur apparition. Le titre, compatible avec le puru puru pack ainsi qu'avec le VGA box, est attendu pour le 14 octobre. Décidément, après The House of Dead 2, Sega a une dent contre les pauv' zombis…

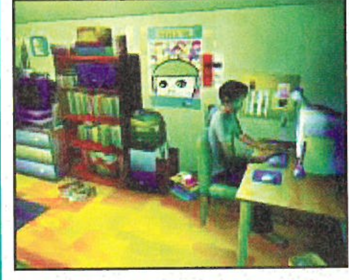
Waka Lab lancera, le 28 octobre prochain, au Japon, son Dreamcast Sequencer. Très proche du Music de Codemasters, le titre permettra de créer des compositions de votre cru, grâce à une bibliothèque de plus de 2 500 sons, puis de mixer gaiement le tout. Encore plus fort, avec le micro de la Dreamcast, il sera même possible d'enregistrer n'importe quelle source sonore puis de la convertir en format MIDI, VPF ou WAVE, pour ensuite les envoyer sur le Net à tous les musiciens en herbe.



L'éviction de Bernie Stolar de la tête de Sega U.S. aura au moins ravi l'éditeur Working Designs. En effet, la société spécialisée dans les traductions de RPG japonais entretenait de difficiles relations avec l'ancien patron de Sega U.S., au point d'avoir stoppé toute collaboration avec le constructeur depuis quelques années. Quoi qu'il en soit, dès le départ de M. Stolar rendu public, Working Designs s'est empressé d'annoncer sa volonté de travailler à nouveau avec Sega, et là, je crois que tout est dit sur la « business-mentality » anglo-saxonne.

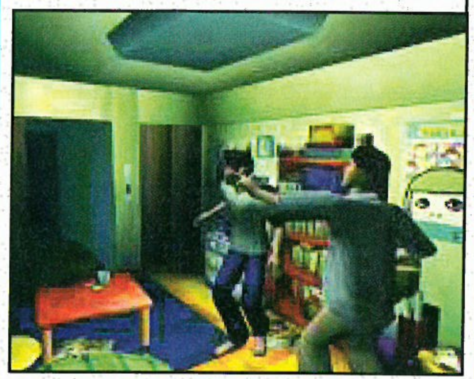
Classified Games, la nouvelle branche de développement de Microsoft, s'apprête à publier son premier jeu d'aventure sur Dreamcast aux Etats-Unis. Cut Away se déroule en plein cœur d'un San Francisco menacé par une redoutable organisation terroriste. En tant qu'agent de l'ordre ultime, vous devrez déjouer tous les pièges, désamorcer toutes les bombes, pourchasser chaque renégat et, uniquement s'il vous reste du temps, admirer les décors photoréalistes du jeu. Un titre à la Die Hard qui ne devrait pas manquer de dynamisme.





Devenir juste surpuissant, se prendre un peu pour un Dieu, voilà à peu de choses près ce que vous propose Roommania #203. Le but du jeu est d'une simplicité biblique : en tant qu'ange gardien, vous allez intervenir dans la vie du paisible Taihei, un étudiant japonais tout ce qu'il y a de plus commun. Désormais, grâce à quelques clics à l'écran, libre à vous de

manipuler sa destinée, de lui offrir un futur radieux ou de lui briser les ailes rapidement. Alors, entre ange ou démon, vers quel côté basculerez-vous ? Un titre prometteur.





En novembre prochain, à l'occasion de la sortie de Hello Kitty, une simulation d'animaux de compagnie (ben, voyons), Sega produira une série de Dreamcast aux couleurs du jeu. Le tout, juste super édition limitée, bien sûr. Ce sont les chats nippons qui vont en faire une tête.



A Atlanta, lors du lancement U.S. de la Dreamcast, une belle surprise siliconée attendait les visiteurs du magasin KB Toys. Une surprise qui épousa les formes des charmantes poupées de la série Alerte à Malibu. Argh ! Sourires enjôleurs, séance photo improvisée, enfin un tatouin pas possible... qui aura presque fait oublier aux visiteurs pour quelle raison ils étaient venus : acheter une Dreamcast !

NINTENDO 64

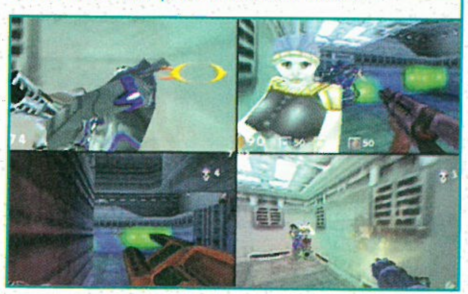
Killer Instinct avait accompagné les derniers jours de la Super Nintendo. Une situation qui devrait se répéter sur Nintendo 64, puisque Ken Lobb a confirmé le développement d'un nouveau volet. Bourrinage, gros cris bien virils et coups spéciaux à faire frémir FFF seront au rendez-vous.

Après l'honnête Top Gear Overdrive, Kemco récidive désormais avec Top Gear Hyperbike. Comme le sous-entend gentiment le titre, les voitures ont ici été remplacées par ces véhicules motorisés à deux roues qu'on nomme les motos. Au menu, quelques modes multijoueurs sympathoches, plein de pitites courses et le support Ram Pak, histoire de gagner un chouïa en finesse graphique et dire bye bye à notre ami l'effet de flou ! Top, non ?

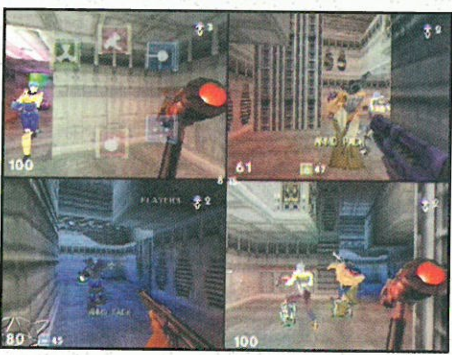




C'est une certitude, Acclaim a décidé d'exploiter le filon Turok jusqu'à plus soif. Ainsi, en novembre prochain, nos amis du nouveau monde auront l'extrême avantage de voir débarquer Turok Rage Wars, un titre résolument axé multijoueurs tendance deathmatch ! Résultat, vous pourrez inviter jusqu'à 4 furieux, afin de vous essayer à un chat et à la souris du genre « Laaaapinnn, laaapiiiiinn... ». Tout ça histoire d'attendre Turok 3, le vrai, pour le courant 2000.









Le bon vieux Viewpoint fait son come-back sur Nintendo 64. Intégralement en 3D, cette version dopée aux polygones et à l'inévitable fog rappelle énormément Star Fox 64. Une bonne dose de missions intersidérales, plein de boss pas forcément sympathiques, en un mot, un jeu aussi original que de boire du Coca lorsqu'on a soif. Enfin, vous me comprenez.





NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET

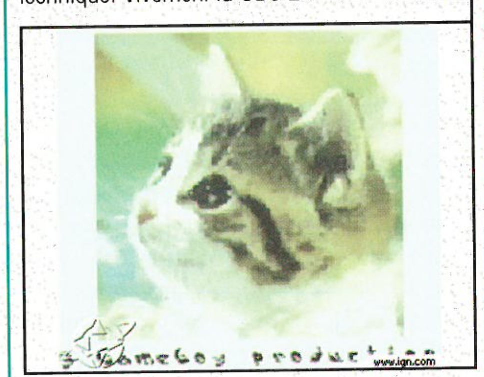
PORTABLES

Enfin ! Oui, Nintendo vient enfin d'annoncer le développement d'une nouvelle Game Boy, baptisée pour l'instant GB Advanced. Dressons un bref récapitulatif des nouveautés de la bébête. Equipée d'un processeur 32 bits près de quatre fois plus puissant que son prédécesseur (on ne connaît pas les capacités 3D de la machine, si elle en possède, ce qui ne semble pas évident), la portable pourra, en outre, être connectée à des téléphones cellulaires (des applications Internet sont d'ores et déjà prévues). En ce qui concerne l'écran, il ne sera toujours pas rétro éclairé, mais affichera désormais quelque 65 000 couleurs (à comparer avec les 56 de la GBC). Bonne nouvelle pour les possesseurs de Game Boy, Nintendo a pensé à une compatibilité ascendante entre les deux machines. Enfin, dernière révélation : la Dolphin (future console 128 bits de Nintendo) devrait beaucoup se servir de la GB Advanced... nous avons hâte d'en savoir plus ! Le grand retour de Nintendo s'annonce fracassant.

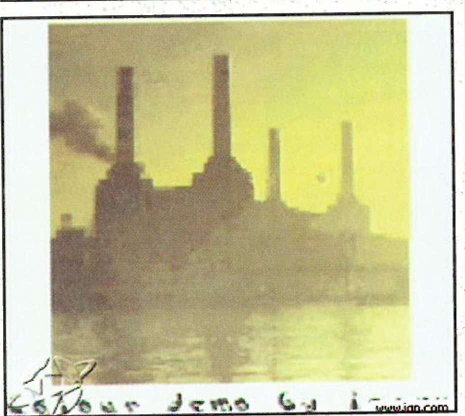
Au Japon, Nintendo a mis au point un nouveau système de vente de cartouches pour Super Nintendo et désormais Game Boy Color. Il s'agit, en fait, d'acheter des cartouches vierges, puis de se rendre dans les magasins Lawson (l'équivalent de nos superettes locales), pour downloader directement le jeu de son choix. Magique ? Presque, puisque ce système permet à la fois d'effectuer une économie substantielle, mais aussi d'éviter les ruptures de stock très en vogue en ce moment sur l'archipel. D'ici le 1er novembre prochain, près de 21 titres devraient être disponibles parmi lesquels Legend of Zelda DX ou Super Donkey Kong. Un principe qui devrait s'étendre à la Nintendo 64 grâce au DD64.

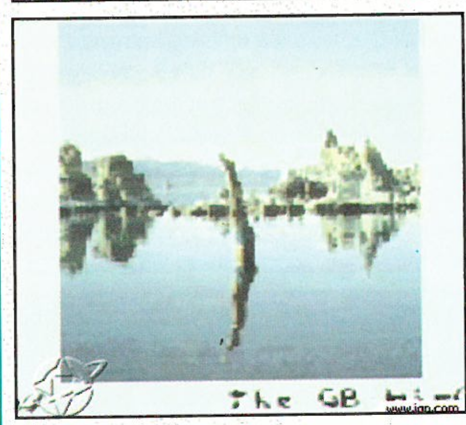
Le catch passionne visiblement les foules et Electronic Arts en a profité pour annoncer WCW Mayhem sur Game Boy Color ! Ben, voyons. Grâce au link, il sera même possible de lutter à deux dans des duels pleins de finesse.

La société Icarus Productions vient de mettre au point une routine de développement permettant de donner toujours plus de couleurs à la Game Boy Color. Ainsi, grâce à une astuce technique, la GBC passe des 56 couleurs traditionnelles à plus de 2 000 ! Malheureusement, attention, ce procédé sollicite quasiment 100 % de la puissance de calcul du processeur central. Résultat, mis à part pour les écrans de présentation ou les images fixes des mini cut-scenes, aucun jeu ne devrait avoir réellement recours à cette technique. Vivement la GBC 2 !









Mad Catz prévoit de sortir d'intéressants accessoires pour Game Boy Color tels que le Camera Link qui permettra de stocker vos images GB Camera sur un PC, pour ensuite les envoyer sur le Net à vos amis. Un gadget sympa qui sortira en novembre aux Etats-Unis pour près de 120 francs. Et l'Europe, dans tout ça ?

Aux Etats-Unis, les bourgeois qui dépenseront pour 50 $ (soit environ 300 de nos francs) d'articles estampillés Tommy Hilfiger auront l'honneur et l'avantage de pouvoir s'acheter une Game Boy Color (il faudra encore débourser 57 $) aux couleurs du très tendance Tommy. Si nos calculs sont bons, cela fait donc près de 650 francs la GBC. Franchement, est-ce bien raisonnable ?



Sonic fait à nouveau parler de lui... sur Neo Geo Pocket Color ! Voici donc une aventure totalement inédite du plus turbulent des hérissons qui, selon les rumeurs, devrait être compatible avec le futur Sonic Adventure 2 sur Dreamcast. Intéressant. Le titre sortira en fin d'année sur la portable de SNK.



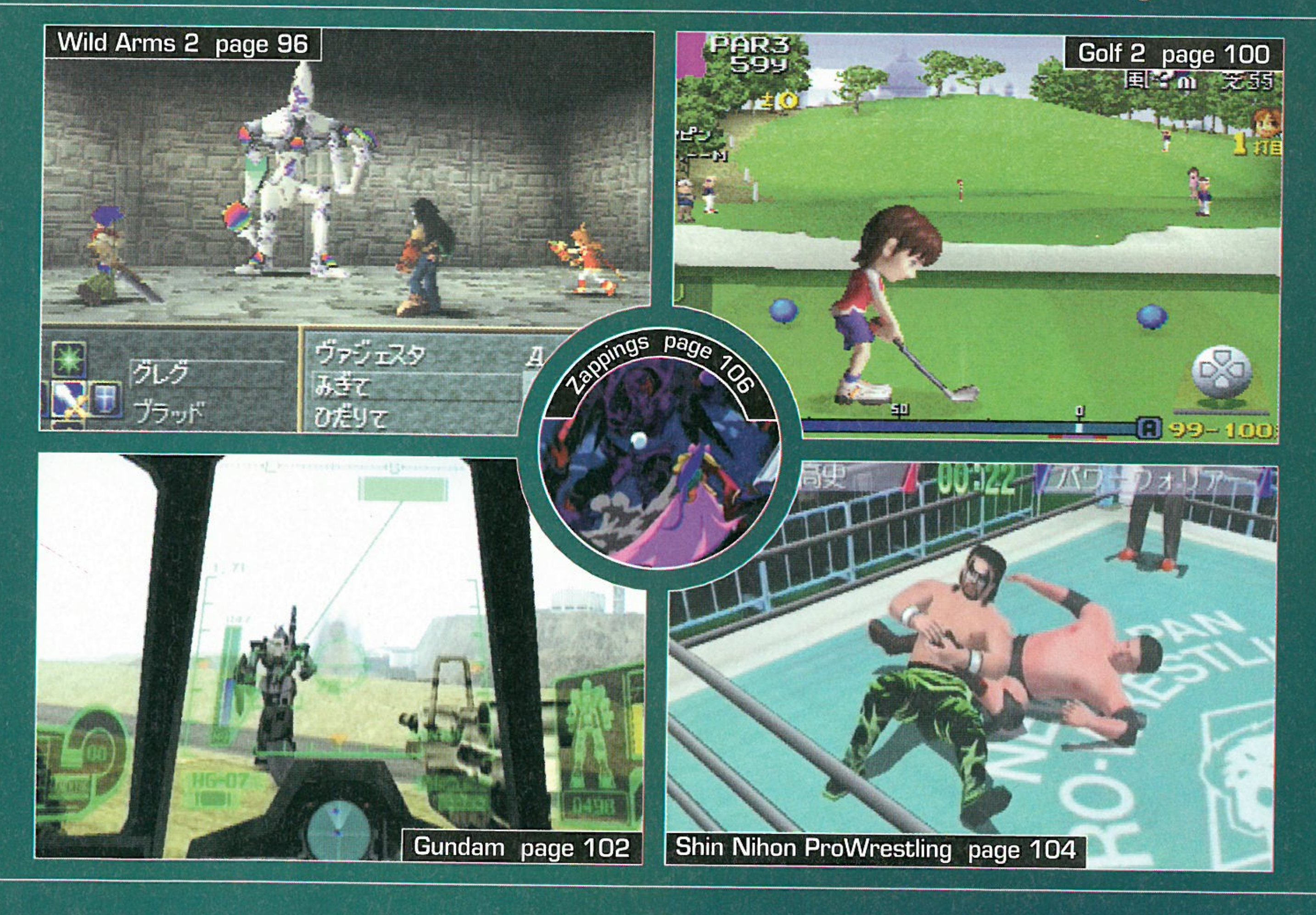






Toutes les sorties japonaises et américaines

Zoom… Voilà un mot bizarre. Ça fait un peu penser à quelque chose qui se déplace vite. Encore que non, c'est plutôt « vraoum » qu'on utiliserait. En fait Zoom, c'est le zoom du photographe, bien sûr. Genre, on fait le point sur les jeux étrangers. C'est de la sémantique savante, à ce niveau-là. Pour le coup, notre objectif nous permet de faire ici un gros plan sur des titres assez originaux : du catch, du golf, du robot guerrier de l'espace… Tout ça sans oublier la suite de Wild Arms, avec ses musiques sifflotantes. Pour les titres sur lesquels on a plus de mal à faire le point (y a comme un léger flou quand un jeu est noté moins de 5 ou est tout en jap'), les pages de zapping remplissent allégrement leur rôle. Bon allez coco, j'ai des péloches à développer. Je les veux dans une heure. C'est qu'on a un canard à sortir, bon sang…





Wild Arms 2nd Ignition

Malgré un premier volet vertement critiqué, Wild Arms connaît une suite. Les amateurs de la série seront sans doute ravis.



Il est possible d'activer ou de désactiver l'option de caméra dynamique lors des combats. Malheureusement, cela ne change rien au pauvre look des ennemis.







Wild Arms 2 commence plutôt bien. Pas seulement au niveau du scénario, dramatique à souhait, mais aussi au niveau de l'aspect, de l'environnement, et surtout de l'ambiance. Comme dans le premier épisode de la série, le jeu débute par un choix cornélien entre trois personnages classiques qui ne trahissent pas les canons du genre et qui, de toute façon, se retrouveront assez vite pour former une équipe. Le héros se prénomme Ashley. Il est franc-tireur dans la ville maritime de TownMeria. Son destin bascule, lorsqu'un curieux incident le transforme temporairement en monstre et lui fait rencontrer Irving Vold Valeria, un noble qui a racheté l'organisation « ARMS » et s'en sert pour rendre personnellement la justice. Le second personnage, une jeune fille du nom de Riruka, est l'élément comique de l'histoire. Agée de 14 ans, cette fillette, qui maîtrise les sorts d'attaque et de soin, a du mal à se repérer dans les magies de téléportation, d'où son intrusion fortuite dans le scénario, après sa matérialisation accidentelle chez Ashley. Le troisième perso, qui, si l'on suit la tradition du genre, doit être classe et ténébreux, ne trahit pas nos attentes. Dénommé Brad Evans, cet ancien héros de guerre, aujourd'hui pourchassé pour avoir intégré un projet secret, est un expert en explosifs. Tous les trois vont, bon gré mal gré, être intégrés à ARMS (Awkward Rush & Mission Savers). Il s'agira de contrecarrer les plans du mégalomane Vinsfield Rhadamantus, chef de la bande terroriste Odessa, dont le but est de semer un trouble politique. A première vue, en tout cas...

GRAPHISMES SAUCE SQUARESOFT

Au premier coup d'œil, les graphismes font vraiment penser au précédent volet, sauf que, cette fois-ci, une petite pression sur les boutons L1 et R2 de la manette permettront de faire tourner le décor. Et ça, c'est plutôt fort : des graphismes 3D qui ont le rendu visuel de graphismes 2D. Agréables, léchés, les environnements sont donc plutôt bien choisis, même si les couleurs ne sont pas aussi fines que dans un Breath of Fire 4 (voir les News Japon de ce numéro). Les personnages, qui eux restent en 2D, ont une foule d'expres-

Wild Arms 2nd Ignition

Editeur	SCE-Contrail
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continue	3
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

sions différentes, ce qui les rend un peu plus humains. Tout cela serait parfait visuellement, s'il n'y avait pas les combats. Aussi peu détaillés que ceux du premier épisode, les rares changements sont minimes. Ainsi, à part le fait d'avoir des héros désormais adultes et non plus en « sd « (personnages japonais à grosse tête), et une vitesse d'exécution un peu meilleure, le reste fait peine à voir, aujourd'hui, en 1999. Les monstres, en plus d'être laids (terrifiants de kitscherie comme le gros Mecha-Godzilla blanc et mauve), sont composés de peu de polygones, ce qui ajoute à l'aspect simpliste des combats décidément pas très beaux. Heureusement, l'intérêt même du jeu vient remettre tout cela à niveau, pour proposer un produit de bonne facture. Pour commencer, sachez que, tout comme dans le premier volet, chacun des trois personnages dirigés possède une action personnelle qu'il peut effectuer lors de ses déplacements. Ashley pourra, par exemple, lancer des couteaux, ce qui lui permettra de déclencher des interrupteurs inaccessibles autrement ou encore d'assommer des gardes grâce à un habile rebond du couteau. En plus de cela, les personnages peuvent sauter, courir, déplacer des objets et même monter dans des petits véhicules. Le tout, comme on peut s'en douter, a été mis sur pied pour permettre aux programmeurs de placer un grand nombre d'énigmes. Bien pensées et originales, la plupart de ces dernières, généralement simples quand on a pigé le truc, apportent vraiment quelque chose de nouveau au genre et réjouiront le fan de RPG aimant être surpris. Autre bonne nouvelle, pour ceux qui pensaient trouver en Wild Arms 2 un soft sans saveur : le

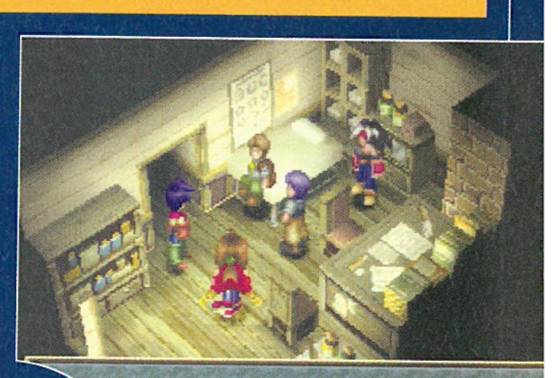
Une présentation décalée





Avant chaque combat contre un boss, ce dernier arrive en ombre chinoise accompagné de son nom écrit dans une police élégante. Résolument kitsch et amusant.

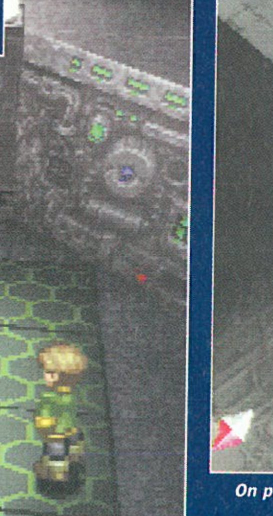


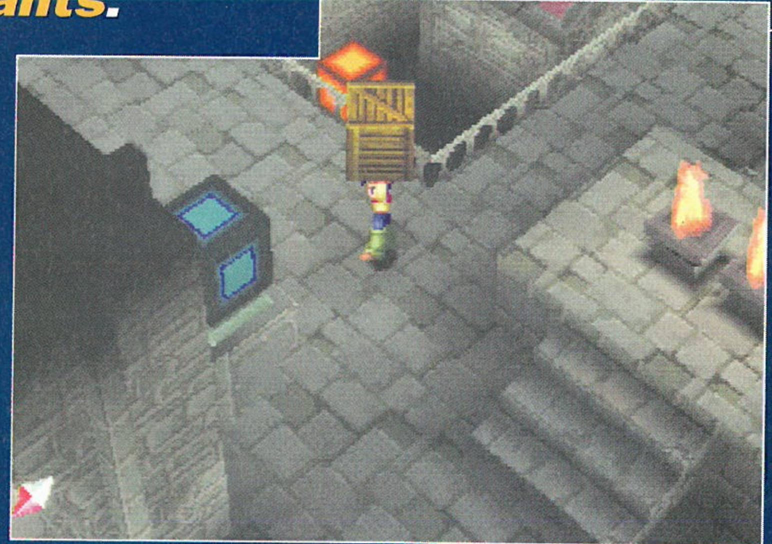






Un titre agréable aux personnages attachants.



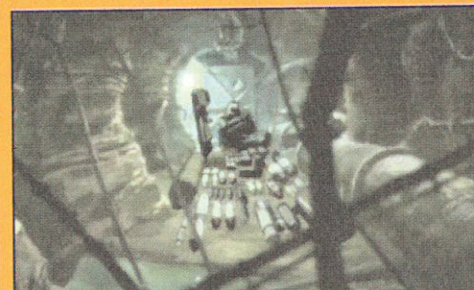


On peut aussi soulever des caisses et les balancer sur des swotches, pour activer certains mécanismes.

search system. Mini-révolution du genre, le search system instaure une nouvelle donnée dans ce style de jeu : la véritable recherche de villes, villages et autres lieux de mission. Car, à l'inverse d'un RPG classique où chaque endroit à visiter est localisé sur la carte, il faudra, dans Wild Arms 2, découvrir où sont situées les villes avant de les voir apparaître sur la carte. Déroutante au départ, cette nouvelle fonction obligera les joueurs à prêter attention aux dialogues des personnages rencontrés, qui ne livreront cependant que peu d'indications, du genre : « Va dans cette ville qui se trouve au nord-est «. Une fois au nord-est, on déclenche donc son petit radar jusqu'à ce que la ville apparaisse. Ce système original et amusant renferme ainsi une grande quantité d'endroits secrets que seuls les acharnés parcourant chaque pouce de terrain pourront trouver. Ajoutons à cela le système des skills personnelles (chaque personnage achète des capacités avec ses Xp) qui rappelle les bons vieux RPG 16 bits et la possibilité d'échapper facilement aux combats aléatoires, et nous obtenons un bon jeu supérieur à son prédécesseur sur tous les points, bien qu'un peu linéaire.

L'intro classique

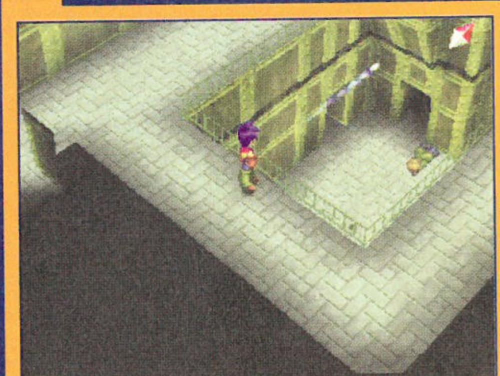




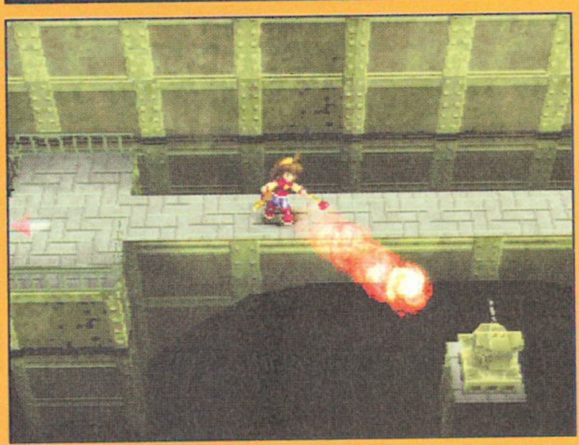


Comme dans le volet précédent, petite musique style western et présentation des personnages assez esthétique mais molle, dans cette intro à la qualité de compression vidéo irréprochable.

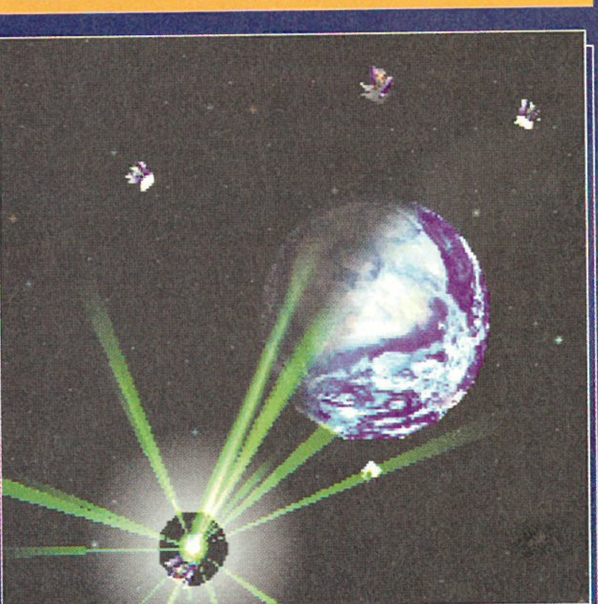
Travail d'équipe



Ashley, Brad et Riruka possèdent chacun des capacités spéciales qui leur permettent de sortir de toutes les situations. Ashely pourra ainsi lancer des couteaux, Riruka des projectiles enflammés et Brad pousser des objets encombrants à coups de pied.



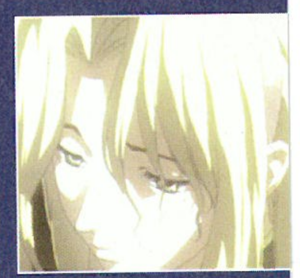


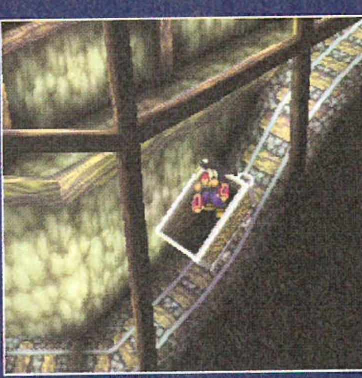


On se téléporte toujours grâce à des satellites-miroirs placés un peu partout autour de la planète.

Note

7/10





Wild Arms 2 pêche dans les combats









DE 0 A 360° EN 2.3 SECONDES.



Prenez les commandes de vos Hot Wheels préférées telle que la Twin Mill™, la JetThreat, la Red Baron™ ou l'une des 40 légendaires voitures Hot Wheels et parcourez à 200 à l'heure quatre univers uniques dans lesquels manœuvres de folie, vitesse extrême et accrochages spectaculaires sont de mise. Loopings, boucles en série, flips, tonneaux, 360 : placez des figures d'enfer en plein ciel. Vos seules limites sont celles de votre imagination ! Alors oubliez toutes les règles de conduite élémentaires et partez pied au plancher sur les circuits les plus fous au volant de vos diaboliques Hot Wheels !



36 68 55 15

CODES ET SOLUCES DE TES JEUX PREFERES
HAQUE MOIS DES JEUX A GAGNER
ES INFOS SUR LES NOUVEAUTÉS.

ELECTRONIC ARTS™

www.ea.com/hotwheelsgame





Golf 2

Titre très attendu par les mordus du green, Golf 2 est la suite du très convivial Everybody's Golf. Marchant dignement sur les traces de son prédécesseur, ce second opus semble avoir gagné en profondeur et en maturité.



Vous pouvez modifier les vues manuellement en pressant sur les boutons de la tranche.



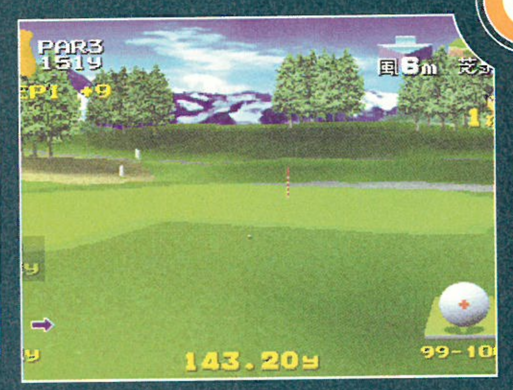
L'icône en bas à droite de l'écran vous permet de réaliser des effets en frappant sur un point précis de la balle.



Un récapitulatif de vos scores s'affiche... malheureusement en japonais.



Adaptez votre style de club pour des performances optimales !





Chaque golfeur possède ses propres caractéristiques techniques.

Golf 2

Editeur	Sony C.E.
Dispo. Europe	non communiquée
Genre	jeu de golf
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Memory Card
Niveau de difficulté	3
Difficulté	moyenne
Continue	infinis
Spécial	utilise vos doigts !
Existe sur	rien d'autre
Compréhension de la langue	inutile

Golf 2 reprend en toute logique les divins ingrédients qui avaient fait d'Everybody's Golf un titre d'exception. A savoir une jouabilité parfaite assortie d'une interface de jeu aisée. Effectivement, on retrouve dans cette suite la fameuse jauge d'effet et de force, ainsi que la possibilité de changer votre club en cours de partie. Graphiquement, le soft utilise toujours le style délirant de représentation des golfeurs du premier opus, avec des personnages dotés de grosses têtes et de petits corps propres aux SD (Super Deformed) japonais. Détail fort appréciable, non sans humour, qui ne pourra que séduire les plus jeunes et les motiver à la pratique bourgeoise du green. Autrement, pour les joueurs pointilleux, Golf 2 bénéficie de plusieurs angles de caméra comprenant une vue aérienne, une vision de votre sportif en transparence et un mode subjectif. Les réglages s'effectuent manuellement via les touches de la tranche de la manette, et vous permettront d'obtenir la représentation la plus adéquate du terrain, pour peu que vous soyez gêné par un lac ou une implantation dense de buissons. Comme quoi, la vie de sportif milliardaire n'est pas de tout repos, contrairement à ce que certains pourraient croire...

DES OPTIONS EN BÉTON

Si élaborer un jeu de golf passionnant relève d'un pari insensé (car après tout, nicher une balle dans un trou ne s'avère pas des plus excitant), il semblerait pourtant que Golf 2 ait atteint cet objectif avec brio. En effet, non content de proposer une réalisation en 3D toujours aussi impeccable, il se voit désormais étoffé de nombreuses options de jeux inédites. Ainsi, vous pourrez choisir entre les terrains vagues ou le mini-golf pour varier les plaisirs, ou encore croiser le club jusqu'à quatre joueurs à tour de main. De plus, vous y trouverez un mode didactique (malheureusement en japonais), une section d'entraînement pour vous parfaire à l'art du Birdie, et des gadgets à gogo tels qu'une galerie illustrée de photos de vos sportifs que vous activerez en venant à bout des différents greens. De même, vous débuterez avec trois protagonistes de base ayant chacun son propre style de jeu, et devrez vous retrouver à la fin entiché de plus d'une dizaine de golfeurs après avoir exploité le titre dans tous les sens. En bref, ce second épisode, qui se situe dans le parfait prolongement du premier, fait preuve de plus de profondeur. C'est la raison pour laquelle Golf 2 ne pourra qu'enchanter le lobby des sportifs bourgeois par son intérêt rehaussé et son fun immédiat. Certainement la nouvelle référence en la matière.

Kendy

Un jeu qui nécessite le « compas dans l'œil » !

Note
7/10





Les obstacles de la nature

Bien évidemment, les différents greens proposent des parcours parsemés d'obstacles naturels qui mettront à rude épreuve vos performances de golfeur. Parmi eux, on notera la présence de regroupement d'arbres aux cimes particulièrement hautes, de lacs immenses ou encore de reliefs escarpés. C'est la raison pour laquelle vous trouverez dans Golf 2 matière à défi !





Simple, efficace et bourré d'options, Golf 2 s'adresse tant aux pros qu'aux néophytes !

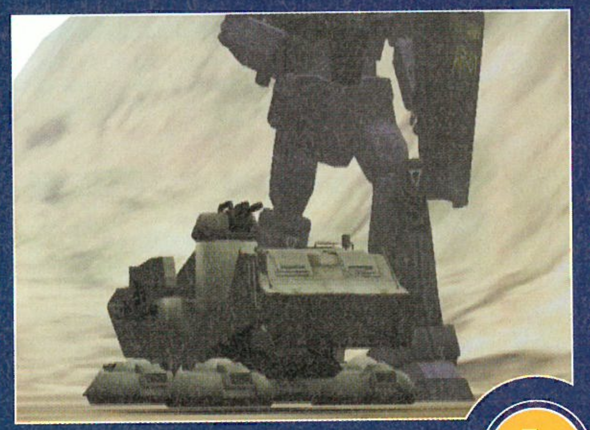


Pour mieux apprécier les distances, vous pourrez rendre votre personnage transparent.



Gundam Side Story 0079

Le robot Gundam fête ses vingt ans au Japon, ce qui donne une bonne excuse à Bandaï pour inonder toutes les consoles du marché de jeux à l'effigie du célèbre robot.







→ Il est possible de tirer en plein saut.

Le robot Gundam, outre le fait d'être un dessin animé populaire, est une fois de plus à l'origine d'un jeu vidéo. C'est à Bandaï que l'on doit cette nouvelle adaptation. Le premier titre Dreamcast de l'éditeur japonais. Bandai, souvent réputé pour utiliser facilement ses licences et qui, depuis quelques mois, nous a agréablement surpris avec des titres comme Tail Concerto et Silent Bomber. Avec ce Gundam-là, le géant japonais du jouet continue sur sa lancée.
Le scénario de la série mettait en scène un jeune garçon aux commandes du Gundam. La guerre entre les terriens et les colonies avait pris fin. Le duché de Zion (qui regroupe les extrémistes terriens habitant des colonies spatiales) déclare la guerre à la Terre en y envoyant une colonie entière. L'Australie ne s'en remettra que très difficilement, géographiquement parlant. C'est dans cette région pleine de kangourous morts que le joueur va diriger son unité de Mobile Suits (robots, quoi) nommée « White Dingos ». Loin des ambiances colorées des autres jeux inspirés de la série télé, ce volet est plutôt aromatisé aux épices militaires avec univers gris et bulletins d'info à la Starship Troopers.



→ Non, non, ce n'est pas une cinématique. Admirez le niveau de détail sur les robots.

Gundam Side Story 0079

Editeur	Bandai
Dispo. Europe	prévue, non communiquée
Genre	action-stratégie
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	6 blocs
Niveau de difficulté	3
Difficulté	difficile
Continue	illimités
Spécial	Puru Puru Pack, connexion Internet
Existe sur	rien d'autre
Compréhension de la langue	appréciable

CONFUS MAIS BRILLANT

Se déroulant entièrement en 3D, Gundam Side Story impressionne visuellement dès les premières images. Non pas que le jeu soit techniquement révolutionnaire, mais le choix des teintes, des couleurs, et les effets apportés aux éléments métalliques forcent le respect. Jamais franchement joyeuse (le robot Gundam lui-même n'apparaissant pas dans ce jeu), nous sommes dans une ambiance résolument martiale et militaire, limite cras-

seuse. Robots pas très propres et plutôt gris, protagonistes blonds ou bruns (mais où sont passés les chevelus aux grands yeux verts ?) et coupés en brosse, ce sont les fans de Mechwarrior plus que de dessins animés japonais qui apprécieront. Pourtant, la variation scénaristique est en elle-même assez intéressante et, mis à part le Gundam-vedette, les autres robots de la série sont fidèlement repris. Les Jim, Zaku et autres Dom sont superbes et bougent merveilleusement bien. A la manière d'un Ace Combat, chaque intermission vous propose des briefings en vidéo d'une qualité irréprochable. Après cela, on se retrouve sur un niveau avec ses troupes (2 autres robots généralement) et il va falloir remplir l'objectif sans mourir. Généralement, on se contentera de nettoyer un terrain mais, par la suite, il y aura des convois à protéger ou des ennemis à débusquer. Techniquement impressionnant, le jeu est cependant difficile d'accès lorsqu'on n'a pas saisi le principe de pilotage (le bouton Y qui permet de repositionner le viseur et sert aussi à locker les ennemis) et pourra paraître un peu confus aux moins adroits d'entre nous. Personnellement j'accroche beaucoup, autant qu'à un Ace Combat qui se ferait à pied tant les transitions entre l'action et le scénario sont bien rendues. Un rien difficile, on regrettera aussi que le jeu ne propose pas de vue à la troisième personne à la G-Police. Pour le reste, c'est du tout bon !

Greg

Bandai offre le titre-phare du mois sur la Dreamcast japonaise

Note 7/10

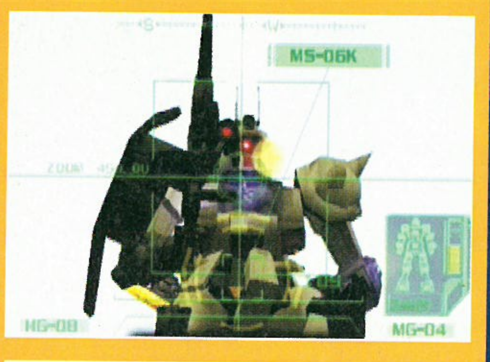


Les briefings sont toujours excellents mais tout en japonais !

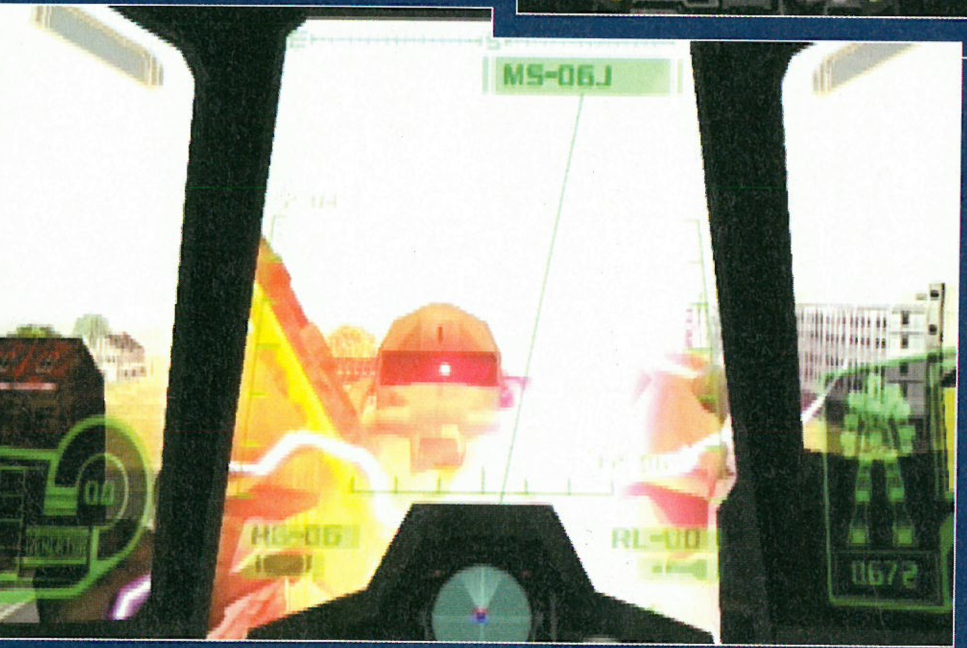


Les joies du snipe

Grâce à l'option snipe, on peut tirer de loin les ennemis qui ne nous ont pas vu, ou couvrir ses camarades. Deux réserves cependant : nos idiots de soldats passent parfois devant notre canon sans prévenir, et l'ennemi a souvent vite fait de détruire un robot immobile prenant bien son temps pour viser.







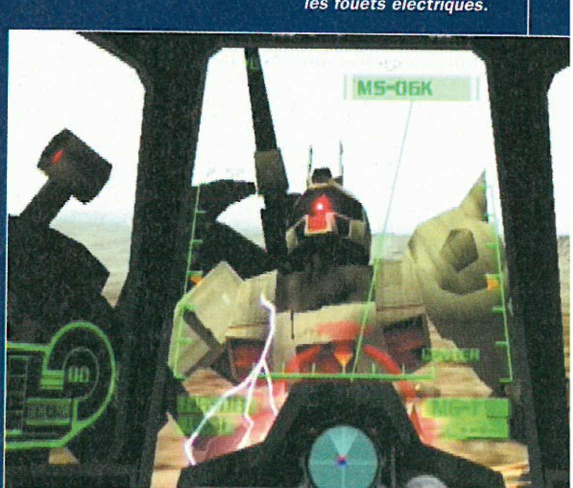
Au corps à corps, ce sont les esquives et les coups de sabre dans le dos qui gagnent.



Les MS-07B disposent d'armes bien fourbes comme les fouets électriques.



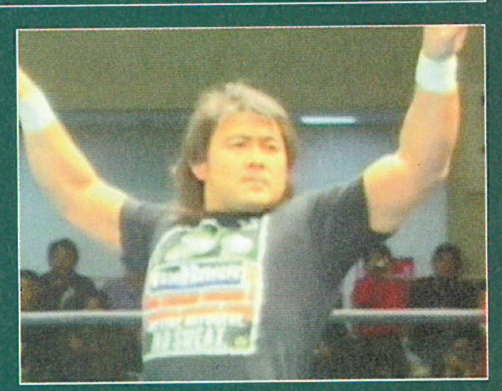


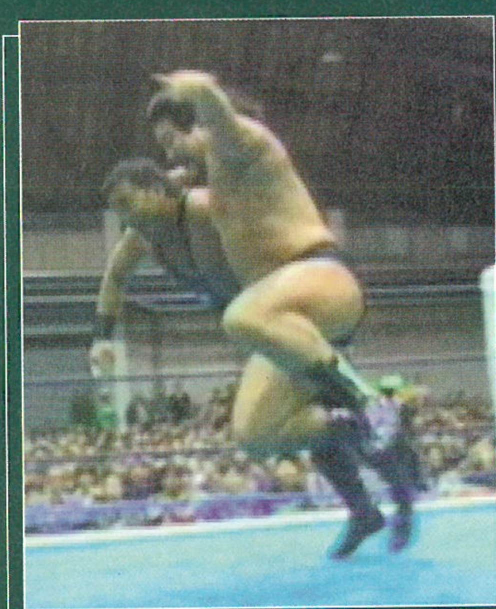




ShinNihon 4 ProWrestling

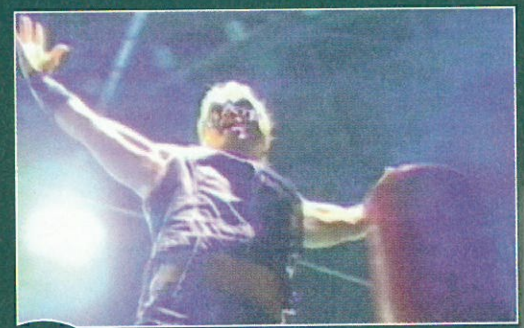
Un mois et quelques semaines après Giant Gram, un second jeu de catch sur Dreamcast met en scène, cette fois, les catcheurs d'une autre ligue. Combats à quatre et coups de chaises au programme.



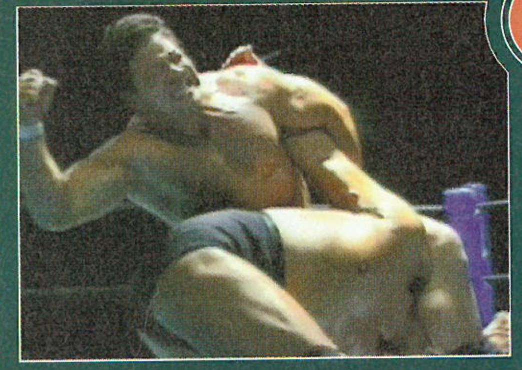


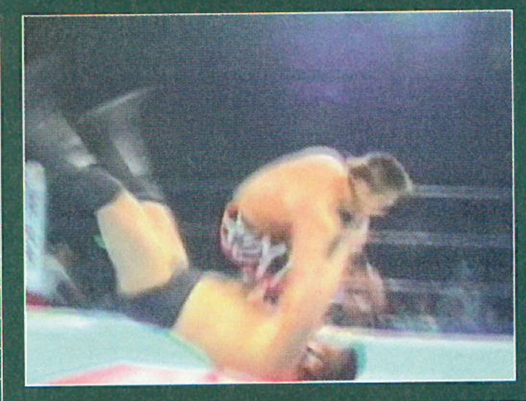
Mais qu'est-ce qu'ils cognent ! Les catcheurs de la ShinNihon Prowresling league sont réputés pour leur violence et leurs gestes extrêmes. Sur le ring, ça ne rigole pas. Devant la console non plus, alors...











ShinNihon 4

Editeur	Tomy
Dispo. Europe	non communiquée
Genre	catch
Nbre de joueurs	1 à 4 simultanément
Sauvegardes	91 blocs
Niveau de difficulté	aucun
Difficulté	moyenne
Continue	illimités
Spécial	Puru Puru Pack, Modem, VGA box
Existe sur	WonderSwan
Compréhension de la langue	appréciable

Au cas où vous ne le sauriez pas, il existe, au Japon, plusieurs ligues de catch. Un peu comme aux Etats-Unis, avec néanmoins moins de paillettes, de blabla de grandes gueules et tout le tralala. Dans Giant Gram de Sega, c'était la ligue du légendaire catcheur Giant Baba qui était représentée. Ici, c'est au tour de la Shin Nihon ProWrestling d'être mise en scène, dans ce quatrième volet des aventures des joyeux catcheurs japonais version Tomy. Tomy, tout le monde connaît. Quand on rit, c'est grâce à eux. Ben oui, quand on rit, c'est Tomy. Et c'est vrai qu'à chaque fois que nous avons eu à tester un produit Tomy, on a bien ri. Programmation approximative, graphismes laids, intérêt souvent inexistant... Bref les jeux Tomy étaient, jusqu'à présent, aussi catastrophiques que rares. Cette fois, c'est presque une surprise, car même s'il n'est pas formidablement jouable, Shin Nihon ProWrestling Tôkon Rentsuden 4 est graphiquement assez honnête. Les rings sont simples mais cependant assez bien disposés par rapport à la caméra, ce qui permet d'avoir toujours un regard précis sur le combat. Le système de jeu, qui, contrairement au très technique et complexe

Giant Gram, est ici beaucoup plus arcade, est accessible au grand public. En gros, chaque concurrent combat avec trois styles d'attaques de base : les attaques stretch, les attaques frappées et les attaques en suplex. Chacun de ces styles perd face à l'un mais gagne face à l'autre, comme au « pierre-feuille-ciseau ».

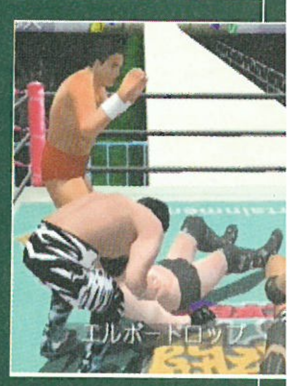
SYSTÈME SIMPLE MAIS MOU

Avec ses 35 catcheurs officiels, SNPWTR4 est un jeu de catch qui aurait pu prétendre à un certain succès, si sa réalisation technique n'était pas aussi médiocre. Ce n'est pas tant les graphismes qui pèchent (ils sont d'ailleurs plutôt assez réussis, même si les personnages sont trop raides) mais bel et bien la vitesse du jeu. Même lorsqu'on connaît le poids moyen d'un catcheur, sa vitesse d'exécution dans le jeu peut énerver. Animés par séquences, les personnages sont tellement lents qu'une fois une séquence lancée, il n'est plus possible de l'interrompre ni de l'enchaîner correctement avec une autre prise, sans avoir une interruption crispante. Cela laisse le joueur quelques secondes sans aucune défense et donc avec de grandes chances d'être brisé par un adversaire géré par la console. A plusieurs, chaque joueur ne contrôle jamais son perso facilement et c'est un sacré bazar, genre festival de Forrest Gump perdus sur un ring, qui tournent parfois bêtement en rond sans vraiment se trouver. Pourtant, le jeu proposait des options intéressantes, comme les combats via Internet ou encore le classique mais toujours excellent mode d'édition. Mais bon, à choisir entre Giant Gram et celui-ci, beaucoup préféreront Giant Gram, certes plus technique et beaucoup moins instinctif mais tout de même plus abouti techniquement. Ce titre sera à réserver aux débutants, si tant est que l'on veuille s'initier au catch par l'intermédiaire d'un jeu Dreamcast en japonais... Là, ce n'est pas gagné.

Greg



Note
5/10

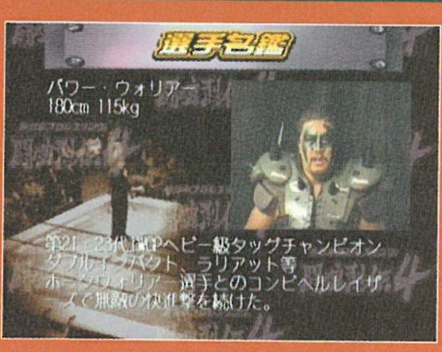


Un jeu amusant à l'animation défaillante

Je crée mon catcheur !







Un mode edit bien sympathique dans lequel on peut créer son propre combattant, lui donner un nom, une gueule, une dégaine originale. On peut même choisir son thème musical, mais pas le composer soi-même. Ah !... Débarquer sur un ring avec « Bohemian Rhapsody » ou encore « Gigi L'amoroso » de Dalida, un rêve.







Toutes les sorties japonaises et US

Où sont-ils passés ? Peu de sorties au Japon ces derniers temps. L'Europe s'en tire bien mieux, à ce titre. Au pays du Soleil Levant, on passe son temps à voir venir les titres majeurs. Prochains sur la liste : Resident Evil 3 et Code Veronica. En attendant, les Japonais se contentent de peu. Pour une fois, cela leur fera du bien. En Europe, on profitera de dizaines de titres (pas toujours des chefs-d'œuvre). Z'êtes deg', les Japonais, hein ?

Maria 2



Nadesico the Mission



SD Gundam G Generation Zero

Dancing Blade Katteni Momotenshi



Dancing Blade, le projet majeur de l'an dernier de Konami sur PlayStation, n'a pas eu un succès colossal en terme de ventes au Japon. Loin de là. On peut même dire qu'il s'est proprement gauffré. Dessin animé interactif joli mais limité, il n'a trouvé grâce qu'aux yeux d'une mini-minorité d'otakus au pays du Soleil Levant. Tentative de rentabilité ou contrat avec Sega, l'adaptation, sur Dreamcast, de ce titre demeurera, je pense, un mystère. La boîte de jeu, par contre, restera bien longtemps sur les étagères de votre revendeur s'il a commis l'erreur d'en faire venir un petit stock.

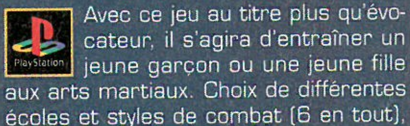
Greg





3 — *Editeur : Konami*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Dancing in the dark

Lord of Fist



Avec ce jeu au titre plus qu'évocateur, il s'agira d'entraîner un jeune garçon ou une jeune fille aux arts martiaux. Choix de différentes écoles et styles de combat (6 en tout), bastons à 2, 3, 4 ou 8 et surtout un mode quest intéressant sont les points forts de ce titre. Fans de films de Hong Kong, apprenez que ce jeu en reprend toutes les ficelles. Bastons à chaque coin de rue, cuisiniers gras et souples, voleurs de grand chemin et autres magasins rackettés par des bandes de moines déviants, tout est là pour que l'on se sente l'âme d'un Jet Lee. On notera juste une réalisation bien moyenne et des combats parfois trop confus à plus de trois. Cela dit, le jeu sort bientôt chez nous, sous licence Ubi Soft...





Greg

5 — *Editeur : Media Works*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Lord of the bientôt

Macross VF-X2



Annoncé à grand renfort de publicités comme une tuerie ludique, Macross commence plutôt bien. Une intro fantastique, des avions joliment modélisés, ça promet. Malheureusement, une fois le jeu pris en main, on constate que tout le budget du titre est passé dans la cinématique du début. Difficulté excessive, décors en fausse 3D (on a beau plonger, le sol ne se rapproche jamais) et maniabilité hasardeuse termineront de descendre en flammes un produit qui ne satisfera que les fans. On notera tout de même une petite chanson sympathique interprétée par la réincarnation japonaise de Freddy Mercury.

Greg



3 — *Editeur : Emotion*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Euh...

Dance Dance Revolution 2nd Remix

La suite du jeu de danse qui a mis la rédac' sur les rotules en mai dernier est enfin arrivée ! Tous à vos tapis de danse, si vous avez réussi à en trouver un ! Quoi de neuf ? Une vingtaine de chansons nouvelles, plus quelques-unes déjà présentes dans le premier, mais pas les meilleures (bouh !). Des effets visuels plus beaux, des chansons toujours aussi tuantes (In The Navy, Dub-i-Dub, Bad Girls, Boys Boys, Smoke in the Water, Tubthumping) et des pas de danse mieux pensés. Une obligation d'achat pour qui possède un tapis de danse pour PlayStation.

Greg



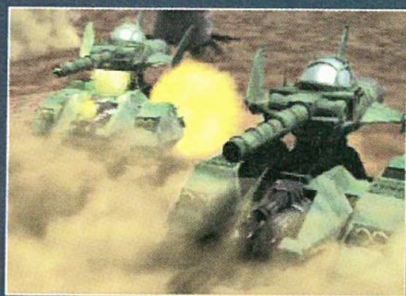


9 *Editeur : Konami*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Ayaya, I'm your little Butterfly

SD Gundam G Generation Zero

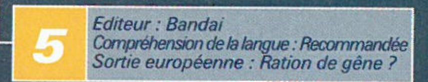






Hum... Voilà un jeu qui, techniquement, effraie. Voire amuse. Complètement simpliste au niveau des graphismes, nous voici aux antipodes d'un jeu de stratégie made in Square. Pourtant, ce n'est pas dans les graphismes mais dans le système de jeu que ce titre prend tout son intérêt. Scénarios à rallonge, maps sur quatre niveaux (on peut mener une bataille simultanément dans l'espace, le ciel, sur et sous terre) et possibilité de programmer-customiser-créer les robots ET les pilotes grâce à un système d'hypnose-lavage de cerveau inédit (doit-on se réjouir ?). Un jeu qui tiendra en haleine de longs mois les fans japonais de Gundam. Mais eux seuls...

Greg

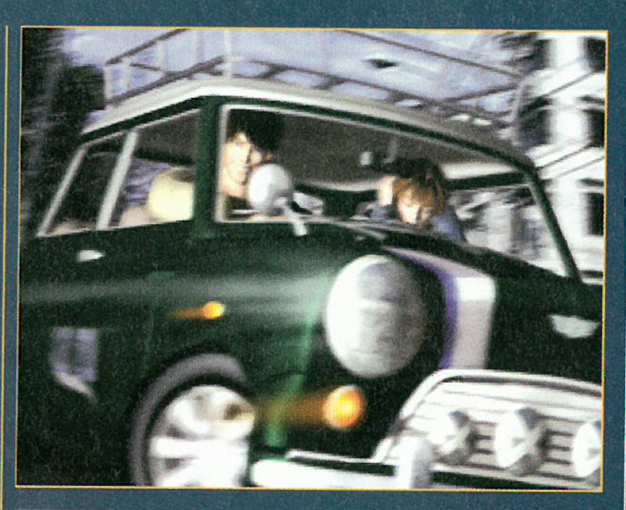

5 *Editeur : Bandai*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Ration de gêne ?

Maria 2

Maria, une jeune journaliste qui n'a pas froid aux yeux, va enquêter sur un étrange savant qui réalise des expériences sur les sirènes (au lieu de perdre son temps, il irait plus vite en jouant à Seaman). Graphismes uuultra-statiques, blabla en japonais à zapper et prises de décisions assez restreintes font de ce jeu ce qu'il est vraiment : un « interactive drama ». Pas de game over, donc, dans ce roman dont on est le héros illustré de belles images fixes. Comme toujours, le jeu ne passionnera que les jeunes Japonaises.

Greg





2 *Editeur : Break-Axela*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Vous me faites Maria...

Nadesico the Mission

Le populaire dessin animé Nadesico devenu jeu de stratégie sur Dreamcast ? Voilà un concept alléchant qui ne se révèle pas trop mauvais. Techniquement, on est plus en face d'une 3D type N64 avec Ram Pak que d'une tuerie graphique à la Soul Calibur. Aux commandes du Nadesico B, grand croiseur spatial, le joueur devra remplir divers objectifs, aussi bien de destruction que de fuite. L'intérêt de commander de gros vaisseaux, c'est de pouvoir aussi déployer de petites unités. A la manière d'un Star Trek, vous pourrez aussi demander conseil à vos hommes et donner des ordres. Intéressant mais un peu plat et tout en japonais.

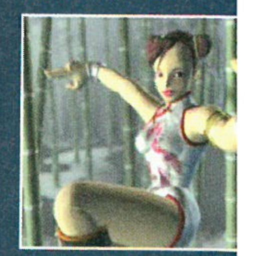
Greg





5 *Editeur : Kadokawa Shôten*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Je n'ai de chico


Macross VF-X2


Lord of fist


Dancing Blade Katteni Momotensh

ON AIR

NRJ : + de 230 émetteurs FUN RADIO : + de 190 émetteurs SKYROCK : 92 émetteurs

PLUS DE FREQUENCES POUR SKYROCK !!!

PREMIER SUR LE RAP

"De bruits et de fréquences
4 Skyrock"

JOEY STARR - NTM

Je soussigné Rachid Taha, soutient la demande de Skyrock pour l'obtention de fréquences supplémentaires en France.

Sincèrement,

RACHID TAHA

Je soussigné, Fragione Philippe, dit Akhenaton, soutient Skyrock dans sa demande d'obtention d'émetteurs supplémentaires. En effet aujourd'hui par exemple, IAM vend près d'un million de disques en France, mais le seul grand réseau à diffuser nos oeuvres est Skyrock. Nous considérons que c'est une forme de censure, et vous demandons d'êtres réalistes, honnêtes et compréhensifs dans cette situation.

Merci d'avance

AKHENATON - IAM

"Plus de fréquences pour Skyrock, plus de RAP en France"

Kool Shen NTM
My Pips !!!

KOOL SHEN - NTM

Plus de fréquences du Rai pour toute la France.
Je soutiens Skyrock
H. B. K

KHALED

Pour que cette inégalité culturelle cesse, il faut plus d'émetteur pour Skyrock

Claude Mc Solaar

MC SOLAAR

KHEOPS - IAM

SHURIK'N - IAM

"Que le CSA cesse ça
Le RAP est le plus grand moyen d'expression
de cette fin de siècle
Alors
la liberté et Skyrock
Plus de Metteurs"

STOMY BUGSY

+ D'ONDES
+ DE VIBE
Pour Sky
DJ Cut Killer 98

DJ CUT KILLER

À spéciale pour Skyrock
Sky m'appuie, il m'a appuyé, il m'appuie Sky
Et dans cette guerre des étoiles je suis comme Luke, je suis un Skywalker
Je marche avec... Plus de fréquence

PASSI

Plus de fréquences pour Skyrock

Au CSA
comme à Skyrock
+ de fréquence

DOC GYNECO

Plus de Sky, plus de Rap, plus de fréquence pour la radio n°1, qu'on se le disent, on roule avec Sky Rock

"ARSENIK"

ARSENIK

Don Choa F.F.
Sat
Djel
Fafa F.F.
Felag

FONKY FAMILY

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

www.skyrock.com

Toutes les sorties du mois passées au crible



Ce mois d'octobre voit déferler, sur notre beau pays, un nombre assez impressionnant de jeux... Dreamcast ! Car oui, ça y est, le nouveau bébé survitaminé de Sega est enfin (presque) disponible. Résultat : les pages de test sont envahies par les Sega Rally, Ready 2 Rumble, Power Stone et autres Sonic. Une déferlante qui rassure quant à la logithèque de départ de la console. A côté de ça, la PlayStation ne s'en laisse évidemment pas remontrer (Sled Storm, Tony Hawk...) et la N64 fait timidement de la résistance (Tonic Trouble...). Bref, les mois à venir s'annoncent riches en sorties et la fin d'année promet d'être chaude. On attend souvent de très gros titres durant cette période. Père Noël, père Noël, entends-tu mes cloches ? Ca va pas mieux, moi...

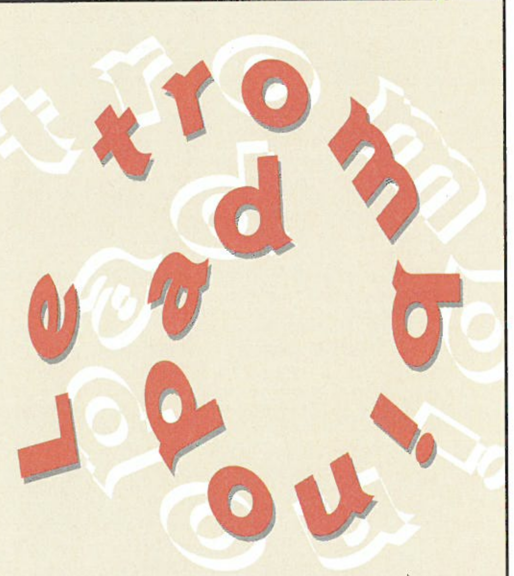
Top rédac

Vous avez dû le remarquer, Joypad change de maquette, tout en douceur, sans à-coups, histoire de passer tranquillement dans le prochain siècle. Et non pas millénaire. Pas encore, du moins. Avec ce lifting de rentrée, qui se poursuivra jusqu'à la fin de l'année, si tout va bien, nous sommes bien décidés à vous donner les meilleurs atouts pour ne pas être piégé par certaines sirènes un peu trop entreprenantes. Les Tests « new look » se veulent ainsi plus complets et plus clairs, au même titre que les News, les européennes comme les japonaises et U.S. N'hésitez pas à réagir à ce propos !

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Note	
0	Tout juste bon à caler une table.
1	Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	1 minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	A acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.



La rédac en folie !

TSR Après avoir fait 150 fois l'aller-retour en train entre Levallois et Rouen, T.S.R. a décidé de ne pas s'acheter de console nouvelle génération, sous peine de ne dormir que 2 heures par nuit. Ah ? C'est déjà ce qu'il fait ? Bon, alors, sous peine de crever.

Son jeu du mois : Ready 2 Rumble Boxing (DC)

Trazom Trazom se demande encore s'il va acheter une console 128 bits. Après avoir brisé des Saturn, des PlayStation et quelques Game Boy, ne serait-il pas plus sage qu'il les emprunte directement à la rédaction ? Euh... Finalement, on va lui acheter un punching-ball !



Son jeu du mois : Ready 2 Rumble Boxing (DC)

Gollum Après avoir écrit un article dithyrambique sur les deux machines, Gollum est persuadé que « selon les prévisions de marges brutes associées à des stocks-exchange par des prêts entubatoires et fixes, les remontées du taux d'échange à 10 % devraient faciliter une croissance globale de plus de blablablablablabla... » Gollum, dors un peu !

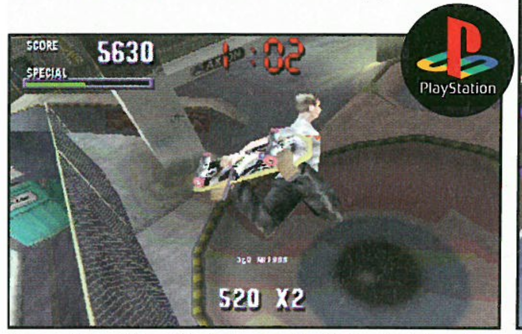
Son jeu du mois : Sonic Adventure (DC)

Willow Pour notre Willow national, du moment que les consoles « new generation » lui laissent le temps d'aller se défouler à ses cours d'abdos fessiers, le reste n'est que littérature. Même si, après avoir vu (en vidéo) un jeu de rallye d'enfer à l'ECTS, sur la PS2, je me demande s'il ne va pas devenir gros, gras et huileux ? Hmm...

Son jeu du mois : Ready 2 Rumble Boxing (DC)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :





Tony Hawk's Skateboarding (Activision)



Ready 2 Rumble Boxing (Midway)



Looney Tunes (Infogrames)

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	28 pts
2	Soul Calibur (DC)	17 pts
3	Zelda : l'Ocarina du Temps (N64)	13 pts
4	Tenchu : Shinobi Gaisen (PS)	12 pts
5	Street Fighter Zero 3 (PS)	10 pts
6	Dance Dance Revolution (PS)	9 pts
7	Driver (PS)	8 pts
8	Soul Reaver (PS) et Silent Hill (PS)	7 pts
9	V-Rally 2 (PS)	6 pts
10	House of the Dead 2 (DC)	5 pts

JOYPAD MEGASTAR

Voici revenu le temps des « Awards » ! Le logo Mégastar Joypad fait sa réapparition après de longs mois d'absence. Sa présence est là pour récompenser, vous vous en doutez, les jeux qui ont fait vibrer la rédaction. Qui aura l'immense privilège d'inaugurer la nouvelle série ?

mega Joypad star

ON EN REVE DEJA...

GOLLUM >>>>>>>>> Shenmue (DC) et Resident Evil 3 (PS)
WILLOW >>>>>>>>> Resident Evil 3 (PS) et Hidden & Dangerous (DC)
CHRIS >>>>>>>>>>> Tenchu 2 (PS) et Virtua Fighter 4 (DC)
ELWOOD >>>>>>>>> ISS Pro Evolution (PS) et Hidden & Dangerous (DC)
KENDY >>>>>>>>>> Zelda Dx 2 (GBC) et Dead or Alive (DC)
GREG >>>>>>>>>>> Pokémon Silver-Gold (GB) et Virtual On (DC)
T.S.R. >>>>>>>>>>> Koudelka (PS) et Resident Evil 3 (PS)
TRAZOM >>>>>>>>> Gran Turismo 2 (PS) et ISS Pro Evolution (PS)
RaHaN >>>>>>>>>>> Soul Reaver Data Disk (PS) et Baldur's Gate (DC)

RaHaN RaHaN va certainement profiter de l'émergence des nouvelles bécanes pour tester les capacités du bloc d'alimentation. Il est, en effet, devenu le spécialiste du « grillage » de console en un temps record. Et du non « récupérage » desdites machines en un temps record aussi. Il est très fort, cet homme-là.



Son jeu du mois

Ready 2 Rumble Boxing (DC)

Chris L'arrivée d'une nouvelle console est oujours un événement pour notre cher Chris, qui a connu toutes les générations de machines depuis des lustres. Son énergie débordante et communicative autant que son entrain peuvent se ésumer en ces mots : « c'est comme ça, c'est a vie... « Bravo, quel enthousiasme.

Son jeu du mois

Ready 2 Rumble Boxing (DC)

Elwood Elwood est plutôt de marbre, face à cette vague de nouvelles machines. Son trip à lui, ce serait plutôt d'être entouré de jolies filles qui le masseraient toute la journée tandis qu'il sifflerait une boisson que la loi m'interdit de citer ici. Finalement, Elwood n'en a rien à foutre des jeux vidéo ! Je plaisante, détendez-vous.



Son jeu du mois

Ready 2 Rumble Boxing (DC)

Kendy Kendy est en train de se demander s'il ne va pas acheter une PlayStation 2 (je rappelle qu'il a déjà vendu sa Dreamcast, pour pouvoir s'acheter les derniers rollers à la mode) et s'offrir des chips dans le distributeur de la rédaction. Finalement, non, il va plutôt inviter une fille au resto le plus cher de la ville, ça fait plus hard-core.

Son jeu du mois

Ready 2 Rumble Boxing (DC)

Greg Que des consoles d'enfer voient le jour ou pas ne changera rien pour Greg. Car, tant qu'il y aura des câbles électriques fournis avec, il finira toujours (on ne sait comment) par les enrouler autour du ventilo ou de la chaise, et par se prendre les pieds dedans. Sans oublier les traces de gras dégoulinant ! Par pitié, faites quelque chose !



Son jeu du mois

Gundam (DC)



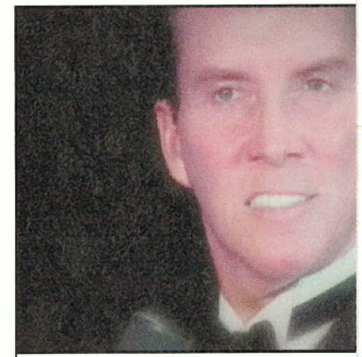


Ready 2 Rumble Boxing

Lorsque Michael Buffer lance son célèbre « Let's get ready to Ruuummmbble ! », l'assemblée retient son souffle… R2R fait son entrée sur le ring en grandes pompes et vient bouleverser tous les standards passés en matière de simulations de boxe. Un K.-O. autant technique, que ludique !

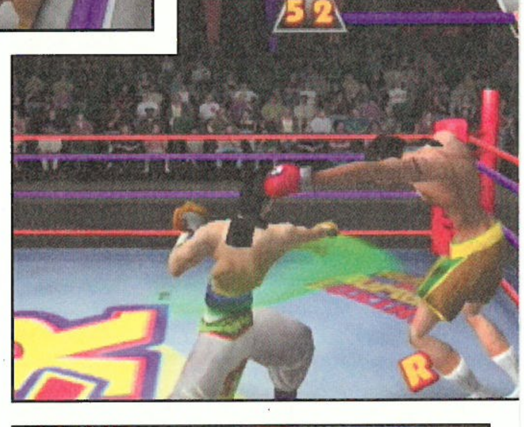
J'suis comme tout le monde, le jour où j'ai vu pour la première fois Rocky, j'ai eu envie de me mettre à la boxe. Devenir, moi aussi, le king du ring, me taper Adrian (euh, ça non…), gagner des millions et devenir une star, ça me plaisait assez comme concept. Mais bon, j'étais trop feignant… et surtout, j'ai une sainte horreur de la douleur ! Me prendre des bourre-pifs à longueur de temps, ça m'aurait sûrement très vite gonflé. Bref, tout ça pour dire que la boxe, ça en fout plein la gueule, aussi bien pour les spectateurs que pour les deux brutes qui se ravalent mutuellement la face dans leur « enclos ». Alors, pour profiter pleinement de cette discipline barbare, rien de tel qu'une bonne p'tite simulation de boxe. Au moins c'est sans douleur, et on ne risque pas l'irrémédiable traumatisme crânien à 25 ans.
Seulement voilà, pour bien retranscrire l'aspect spectaculaire de cette discipline, ben, faut des développeurs vachement doués. Alors très franchement, lorsque l'on nous a annoncé à l'E3 dernier que Midway développait Ready 2 Rumble sur Dreamcast, on a bien rit. « Ouarf, ouarf, une simu' de boxe chez Midway, ça va encore être top pourri », qu'on s'disait ! Et ben ce jour-là, on a ravalé nos certitudes et on appris le sens du mot humilité… Parce que dès qu'on a vu R2R, on s'est pris un sacré direct du gauche dans le bide. Estomaqués, on est resté scotchés comme des gosses devant le jeu, à s'envoyer joyeusement des mandales en s'esclaffant toutes les deux secondes devant le visage tuméfié et les expressions de douleur des boxeurs. Ouais, ce jeu s'annonçait vraiment bien. On s'est alors dit que chez Midway, y avait pas que des manches et que certaines équipes de développements internes savaient faire des bons jeux ! La preuve…

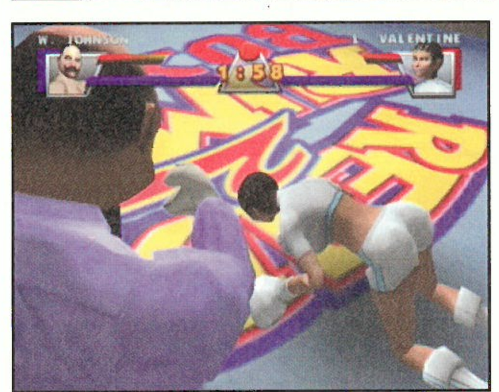




Michael Buffer, le célèbre présentateur américain, a prêté son visage et sa voix pour les besoins du je





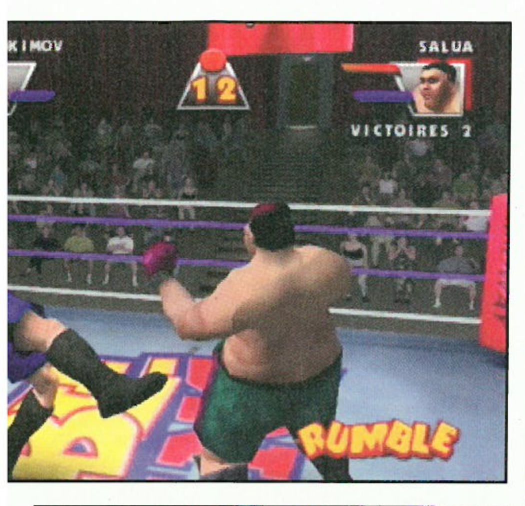


The Eye of the Tiger

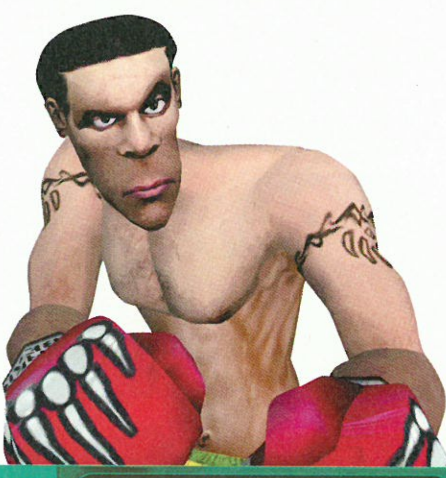
Après une intro courte mais efficace, durant laquelle Michael Buffer, le présentateur star outre-Atlantique, scande son célèbre « Let's get ready to Rumble », l'arrivée au menu principal vous donne le choix entre deux modes de jeu : Arcade ou Championnat. Mouais, c'est pas bézef… En Arcade, vous pouvez soit participer en solo à une compétition contre l'ordinateur, soit participer à un duel

fiche technique

Editeur	Midway
Développeur	Midway
Genre	combats de boxe
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	moyenne
Continue	oui (sauvegarde)
Nbre d'engins à piloter	17
Spécial	rien
Existe sur	rien d'autre

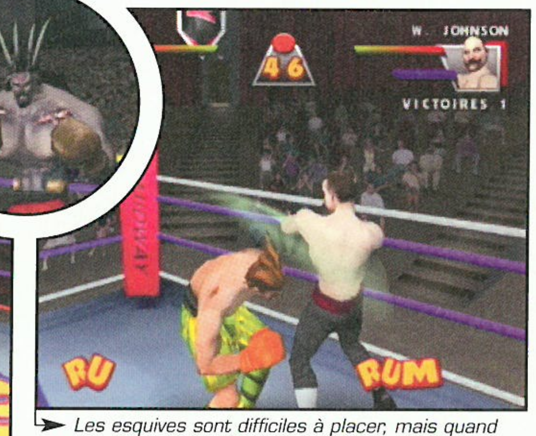


Pour un premier jeu de boxe sur Dreamcast, Ready 2 Rumble frappe très fort !





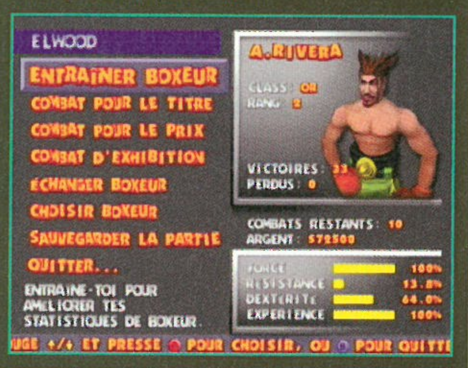
Rivera peut asséner un terrible Dragon Punch à son adversaire. La manip' pour se genre de coup spécial n'est vraiment pas compliquée.



Les esquives sont difficiles à placer, mais quand elles sont réussies, elles permettent de contre-attaquer efficacement.

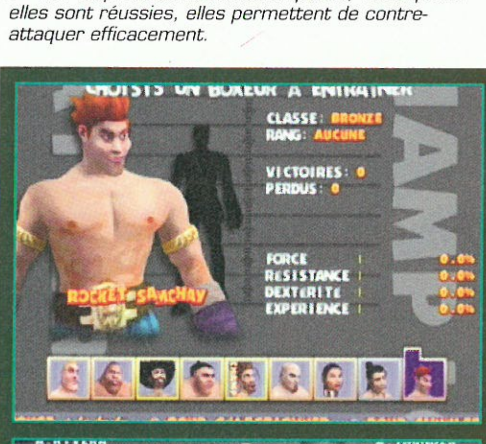
Le mode Championnat

Si vous vous sentez l'âme d'un entraîneur ET d'un boxeur, le mode Championnat est fait pour vous. Au début, votre perso est une chiffe molle sans talent, relégué dans les bas-fonds du classement des meilleurs boxeurs. Premier objectif donc : l'entraîner afin de faire évoluer ses caractéristiques et le rendre digne de monter sur le ring pour la course au titre suprême ! Direction donc la salle de gym... Ah bin non, avant ça, il va falloir gagner de l'argent, pour se payer des séances de remise en forme. Pour cela, rien de plus simple : il vous suffit de participer à des matchs d'exhibition, et de parier une certaine somme sur votre poulain. Au début, ces paris vous permettent d'amasser un petit pactole, et de passer dans la foulée à la phase entraînement (voir encadré). Ces derniers feront évoluer trois caractéristiques de votre perso : sa force, sa résistance et sa dextérité. L'expérience, quant à elle, s'acquiert dans l'enfer du ring, et nulle part ailleurs !



contre un pote. En Championnat, le challenge est beaucoup plus intéressant, puisque vous devez manager un boxeur débutant et le mener jusqu'à la plus haute marche du podium au fil des différents championnats (voir encadré). Cependant, quel que soit le mode que vous choisissez, la finalité est toujours la même : monter sur le ring armé de vos gants et mettre au tapis votre adversaire par K.-O. ! Simple, primaire et violent...

R2R propose en tout et pour tout 17 boxeurs au look et aux aptitudes très variées. Du bourrin de service élevé à la bière au trépignant rasta, en passant par la venimeuse playmate de service, le choix est vaste. Malheureusement, ces cogneurs décérébrés ne possèdent pas tous un charisme irrésistible, et certains d'entre eux sont assez insipides. Mais bon, dans le lot, vous trouverez bien votre perso fétiche ! En gros, on peut les diviser en deux catégories : les poids lourds assez lents qui frappent très fort, et les poids plumes très rapides mais moins puissants et surtout moins résistants. Cependant, il existe un point commun entre tous : leurs coups de base. Crochets, directs, uppercuts, coups au visage ou au corps, droite ou gauche... On retrouve la panoplie standard des attaques propres à la boxe, agrémentées de quelques - rares - coups spéciaux ravageurs. Ça,











Lorsque vous mettez l'adversaire K.-O., il titube parfois plusieurs secondes avant de tomber.



c'est pour l'attaque. Question défense, R2R propose également son lot de possibilités. Avec les deux boutons de flanc, vous pouvez esquiver dans tous les sens (avant, arrière, latéral), que ce soit pour les coups hauts comme pour les coups bas. Cependant, ces esquives sont assez difficiles à mettre en pratique, car vous avez rarement le temps de voir d'où viennent les coups adverses. Alors, pour devenir un véritable pro de la parade, un bon conseil : entraînez-vous ! Après avoir bien capté toutes les possibilités de frappe, vous pouvez vous essayer à quelques enchaînements. Là, les combinaisons de coups sont quasiment infinies et vous en découvrez sans cesse des nouvelles, toujours plus efficaces. Cette richesse confère à R2R une durée de vie conséquente : la marge de progression avant de devenir un véritable pro est énorme ! Le seul bémol vient en fait de la sempiternelle technique de bourrin, ambiance « j'appuie sur n'importe quel bouton du paddle comme un malade et je gagne contre un mec qui connaît mieux le jeu que moi » ! Les fans de Tekken connaissent bien cette manière de jouer hautement énervante et très difficile à parer... M'enfin, si votre adversaire vous énerve trop, arrachez-lui le lobe de l'oreille. Ça marche très bien pour calmer les excités du paddle...

Les visages des boxeurs se tuméfient en temps réel. Classe...







Lorsque les deux boxeurs activent simultanément leur Rumble Power, l'animation se met inexplicablement à ramer.

Rumble Power

La puissance de vos coups est conditionnée par une barre de Power bleue. Lorsqu'elle est pleine et que votre attaque touche l'adversaire de plein fouet, vous récupérez une lettre du mot Rumble. Lorsque ce dernier est complet, vous pouvez appuyer simultanément sur les deux flips pour activer une sorte de super pouvoir bien pratique : durant quelques secondes, non seulement votre jauge de Power reste bloquée au maximum, mais en plus vous avez la possibilité d'effectuer des enchaînements ravageurs ! Idéal pour achever votre adversaire en moins de deux...



Un jeu à vous décrocher la mâchoire... Au propre comme au figuré !

Lulu Valentine envoie son adversaire voler après un monstrueux uppercut dans les gencives.

Le big boss du jeu a beau être impressionnant, il ne vous posera pas trop de problèmes.





Des effets de lumière rendent certains coups encore plus dynamiques.

Des attitudes très réalistes

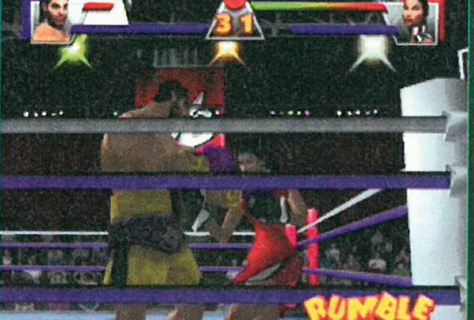
Les boxeurs de Ready 2 Rumble ont beau avoir un look fantaisiste assez décalé, leurs réactions face aux coups n'en restent pas moins très réalistes. Pour chaque situation, les deux adversaires possèdent des expressions de visage et une gestuelle ultra crédibles. Lorsqu'une attaque porte, le gus se tord de douleur, son corps réagit en fonction de l'endroit précis où se situe l'impact. Mieux : plus il se prend de mandales au visage, plus ce dernier se déforme. Oeil au beurre noir, pommettes tuméfiées, dents cassées, rictus déformé par la souffrance... Peu à peu, le pauvre boxeur perd toute sa prestance et se transforme en loque décrépie, jusqu'au K.-O. fatidique... Cette violence et ce réalisme encore jamais vus dans un jeu de boxe sont encore amplifiés par des bruitages très réussis, loin des « Pif » et « Paf » bon enfant que l'on a l'habitude d'entendre !
Bref, entre son ambiance graphique très cartoon, ses nombreuses possibilités de coups et ses boxeurs parfaitement animés, Ready 2 Rumble est un par-

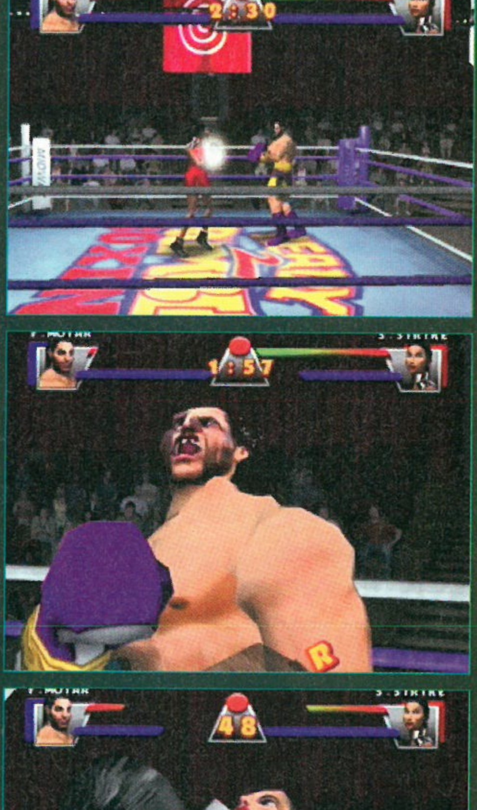
Les vues

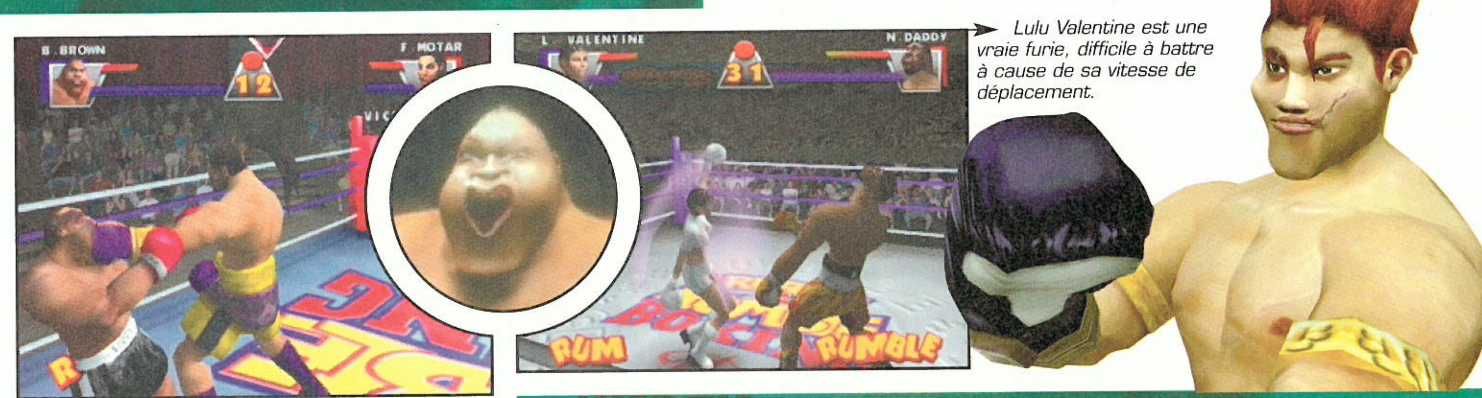
En plus de la vue normale, vous pouvez sélectionner cinq autres angles de caméra plus ou moins jouables. Les deux plus fun sont sans conteste les vues à la première personne, où vous vivez l'action comme si vous étiez dans la peau d'un des deux boxeurs. Idéal pour admirer les superbes hématomes qui viennent déformer leurs visages !







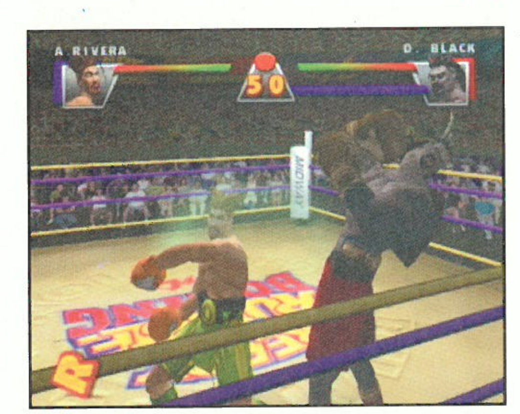


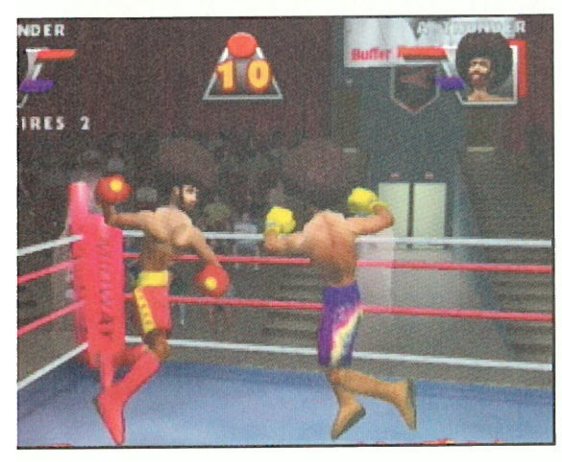


Lulu Valentine est une vraie furie, difficile à battre à cause de sa vitesse de déplacement.

fait mix entre arcade et simulation. Ni trop sérieux, ni trop délirants, les matchs sont toujours très impressionnants et jamais ennuyeux. Seulement voilà, R2R n'est pas exempt de tout reproche. Le plus grave concerne les nombreux ralentissements qui surviennent lorsque vous activez « le Rumble » (voir encadré). Dans cette situation, l'animation a une fâcheuse tendance à ramer grave. Chose assez inexplicable lorsque l'on sait que le moteur 3D est beaucoup moins impressionnant que celui d'un Soul Calibur ! Ils auraient pu optimiser tout ça chez Midway... Le second point noir du titre vient du jeu en solo dont on a vite fait le tour. Car même si le mode Championnat est vraiment intéressant, il finit par lasser à la longue. Pour finir, on passera sous silence le manque de charisme de certain persos - un lieu commun dans tous les jeux de baston - pour ne retenir que l'essentiel : vous pouvez être fan de boxe ou pas, Ready 2 Rumble a toutes les chances de vous éclater pendant très longtemps. Une réussite dont la Dreamcast aura besoin pour s'imposer en Europe ! Et ça tombe bien, car le CD fourni à l'achat de la console contient une démo de Ready 2 Rumble.

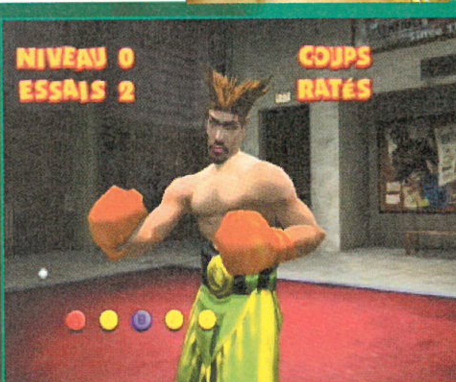
Elwood

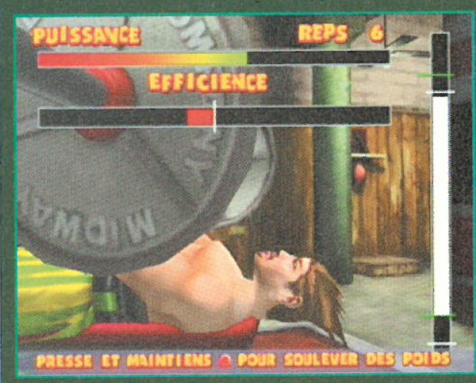




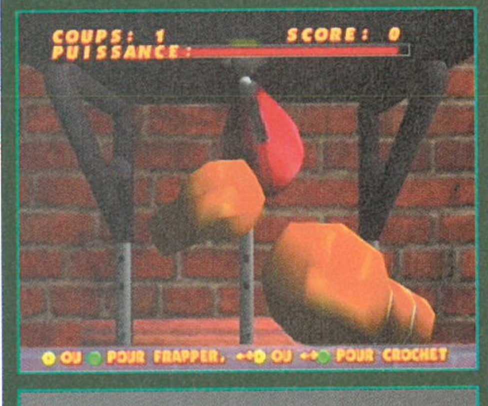
L'entraînement

Dans la salle d'entraînement, vous trouverez tout l'attirail de torture nécessaire pour faire évoluer les caractéristiques de votre perso. Ces exercices, sortes de mini-jeux dans le jeu, sont souvent assez funs et confèrent à R2R un petit plus indéniable. Chacun des entraînements influe sur les caractéristiques précises du boxeur (de 0 à 100 %). On retrouve donc les grands classiques des salles de gym : l'aérobic, le sac, le sac de vitesse, le sac lourd, les haltères et « les régimes vitaminés », à l'effet dopant assez impressionnant mais au tarif franchement élevé (10000 et 25000 $!). Bref, une fois que votre boxeur sera rompu à tous ces exercices, aucun adversaire ne pourra plus lui résister.





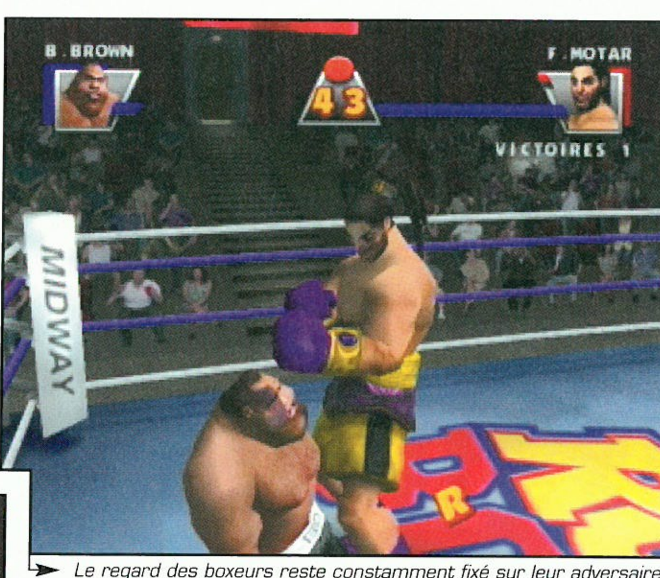




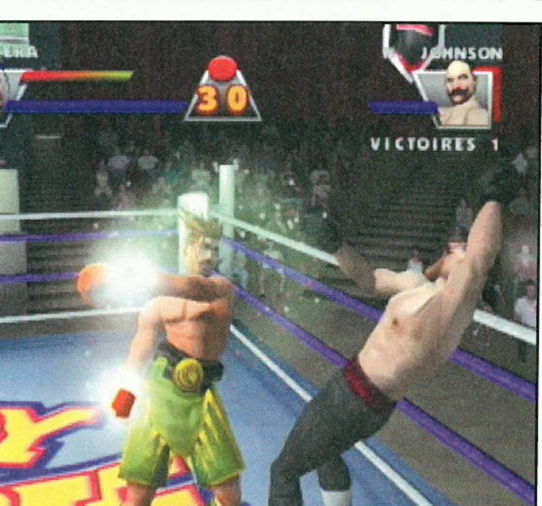


Dans ta face !

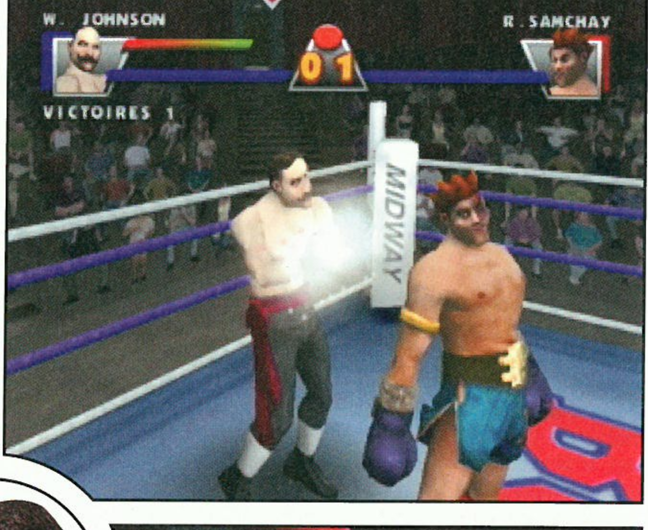


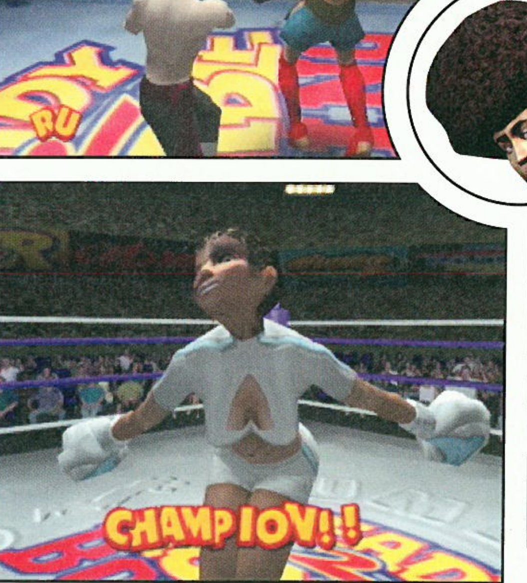


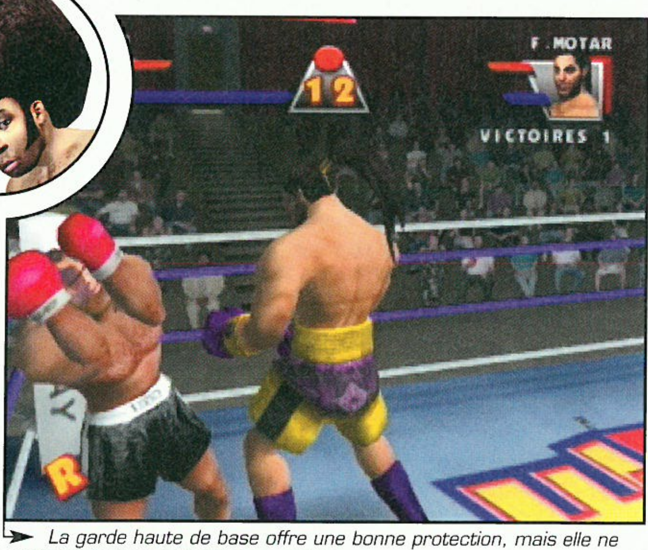
Le regard des boxeurs reste constamment fixé sur leur adversaire, même lorsque ce dernier s'écroule !



Bien vu le championnat avec gestion de carrière.







La garde haute de base offre une bonne protection, mais elle ne met pas à l'abri des coups au ventre.

Notes



14 Technique
Sans être le plus impressionnant de la Dreamcast, le moteur 3D tient la route.



16 Esthétique
Le look des boxeurs est dans l'ensemble très réussi, et les expressions de visage criantes de vérité.



15 Animation
Mouvements et attitudes des boxeurs excellents. Ralentissements inopportuns.



15 Maniabilité
Les possibilités de coups et d'esquives sont très faciles à utiliser. Enchaînements pas évident à trouver.



16 Sons
Musiques rythmées, mais assez soûlantes. Bruitages réalistes qui donnent aux impacts plus de punch !



16 Durée de vie
En solo, Ready 2 Rumble ne vous résistera pas longtemps. Par contre le mode VS risque de vous éclater !



+ Plus
Une jouabilité impec' et des possibilités de coups très vastes. Un look graphique fabuleux.



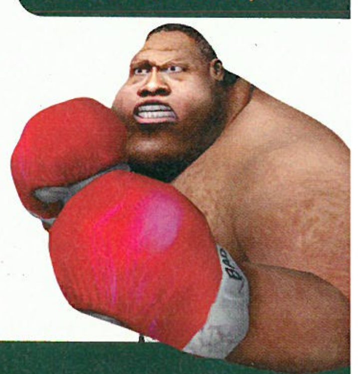
– Moins
La méthode « je bourrine grave et je gagne » fonctionne - trop - bien. Des ralentissements fréquents.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Midway est depuis belle lurette abonné aux productions de seconde zone, dont la plupart passent complètement inaperçues. Jugez plutôt : le développeur américain possède à son actif des chefs-d'œuvre tels San Francisco Rush, Mortal Kombat, Bio Freaks ou encore NFL Blitz... Et puis un jour, ils ont vu la lumière et se sont lancés dans l'aventure Ready 2 Rumble. Grand bien leur en a pris !



L'avis de Elwood

La surprise du dernier salon E3 se confirme ! Ready 2 Rumble est une petite merveille de fun, qui s'apprécie surtout à plusieurs. Les fans de boxe apprécieront son punch, sa bonne humeur et ses qualités graphiques.

L'avis de T.S.R.

Impressionnant, Millennium l'est. Chiant aussi. Le côté tape-à-l'œil des effets spéciaux n'apporte en fin de compte pas grand-chose. On tire à gauche, on tire à droite, avec du mal parfois, et on enchaîne les niveaux. En cette veille d'an 2000, on espérait voir autre chose sur Dreamcast. Dommage.

Machine **Dreamcast** Genre **Course de rallye**











Sega Rally 2

Après une version japonaise remarquée et remarquable, Sega Rally 2 débarque sous nos latitudes. Alors, quoi de neuf pour cette mouture européenne ? Euh, bah pas grand-chose...

Sorti en mars dernier au Japon, Sega Rally 2 a marqué l'esprit des joueurs, en prouvant que la Dreamcast pouvait sans problème dépasser la qualité graphique d'une borne d'arcade. Depuis, avec l'arrivée de Soul Calibur, cette impression s'est largement confirmée. Seulement voilà, la bombe de Namco a placé la barre tellement haut, qu'avec le recul, Sega Rally 2 semble désormais légèrement en retrait par rapport aux canons actuels de la Dreamcast. Mais, rassurez-vous, la plus célèbre des courses de rallye de Sega n'en demeure pas moins un titre très impressionnant aux qualités ludiques indéniables.

Pour cette version européenne, le jeu n'a pas énormément évolué. On retrouve ainsi le mode Arcade (Championnat sur 4 circuits et Practice) assez inintéressant, le Time Attack pour les fous du chrono, le mode VS et surtout le très ardu mode 10 Years Championship. Ce dernier vous propose de participer à 10 compétitions à la difficulté exponentielle, qui, au final, vous rapporteront autant de voitures cachées. L'ensemble du challenge se déroule sur 16 spéciales prenant pour cadre 6 environnements différents. Chacune des courses propose ses propres conditions météo (pluie, neige, nuit, brouillard...) et vous oppose à 15 adversaires qu'il faudra remonter un à un, en enchaînant quatre spéciales d'affilée. Et, très franchement, autant les 4 premières années sont assez faciles, autant la suite s'avère ultra balèze. Le niveau des concurrents diablement élevé nécessite non seulement que vous maîtrisiez parfaitement le pilotage « tout en glissade » de votre bolide, mais également et surtout que vous effectuiez systématiquement moult réglages sur votre caisse avant chaque course ! Cette touche de finesse au royaume de l'arcade est franchement la bienvenue, car elle rend le challenge un peu moins bourrin et lui confère une agréable dimension stratégique.

Sympa la carrosserie qui se salit durant la course. Un détail qui confère au jeu une touche de réalisme.

Une 205 T16 en travers... Une image digne de cette petite bombe plusieurs fois championne du Monde des Rallyes.



Un pilotage sans concession

Les fans de Sega Rally 2 ne seront pas désorientés, en découvrant cette version Dreamcast. Les voitures sont toujours des savonnettes, avec lesquelles le moindre virage se négocie en dérapage, les adversaires font toujours autant figure de carottes à l'I.A. inexistante (quel dommage !) et les sensations de pilotage sont toujours aussi fortes et intenses. Seul gros regret : le manque d'améliorations de cette mouture européenne par rapport à la japonaise. Sega ne s'est, en effet, pas compliqué la vie : hormis quelques voitures supplémentaires, le jeu reste désespérément identique à l'original, ralentissements y compris ! Moralité, si ce « détail » ne vous dérange pas outre mesure, si les challenges corsés ne vous font pas peur et si vous avez adoré la borne, n'hésitez pas une seule seconde : Sega Rally 2 est fait pour vous !

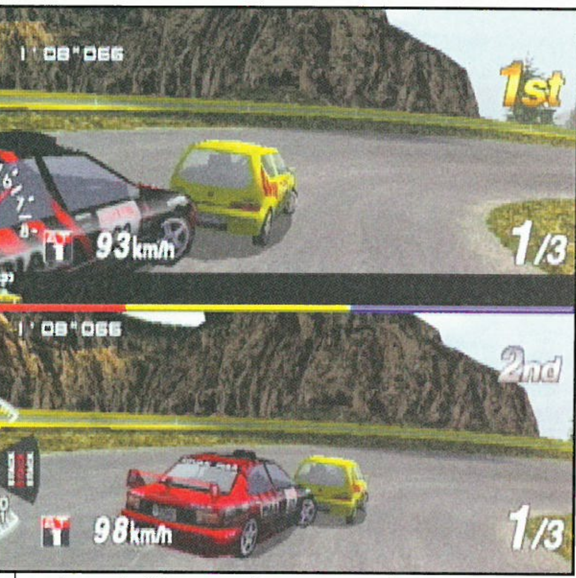
Elwood

Les graphismes restent toujours d'actualité. Admirez les teintes du ciel, éclairé par les derniers rayons du soleil...

fiche technique

Editeur	Sega
Développeur	Sega
Genre	Course de rallye
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Élevée
Continue	Oui (sauvegarde)
Nbre de circuits	16
Spécial	Volant
Existe sur	Borne d'arcade

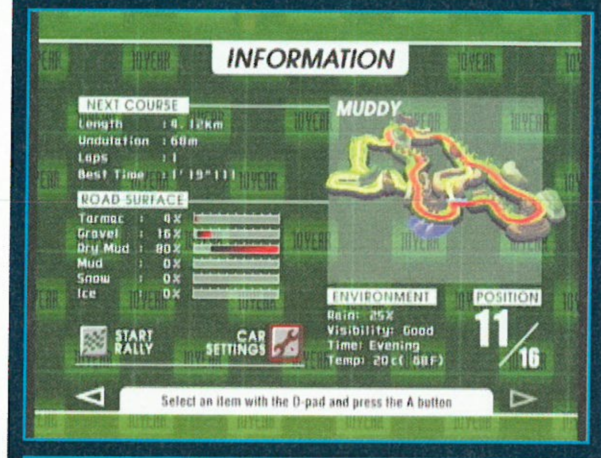
Sur la terre, lorsqu'il pleut, l'adhérence devient quasi nulle. Les réglages pointus s'imposent alors.

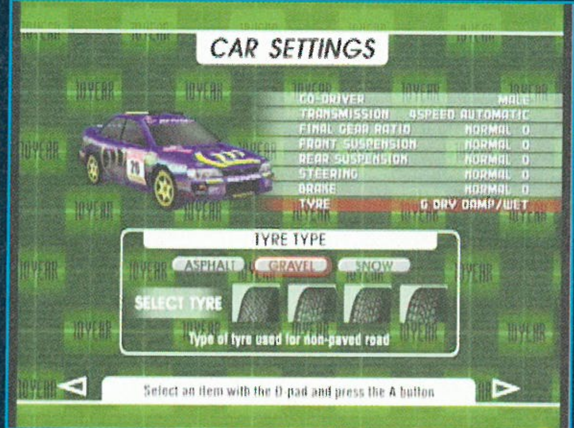


Le mode VS est peut-être un peu moins saccadé que dans la version jap'. Mais alors un peu...

La réussite est dans les réglages

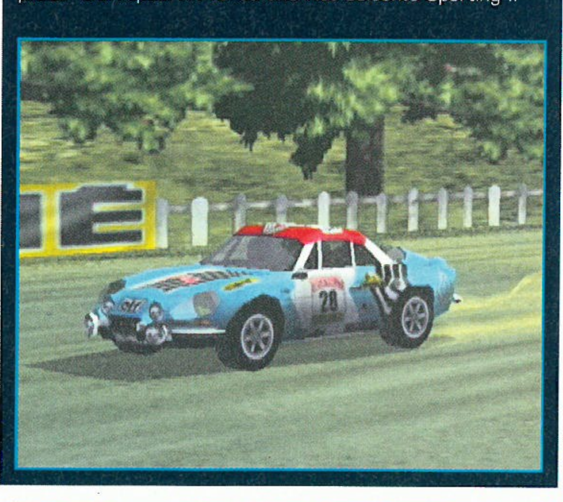
Avant de débuter chaque Spéciale, un bon conseil : prenez en compte les revêtements sur lesquels vous allez piloter, ainsi que les conditions météos, et ajustez en conséquence les réglages de votre voiture. Optez pour le bon train de pneus, modifiez la sensibilité de la direction, le freinage, les suspensions, la transmission et l'étalonnage de la boîte de vitesse, pour avoir une chance de claquer le mode 10 Years Championship ! Car, avec les réglages par défaut, vous n'y arriverez pas... Ou alors vous êtes vraiment très balèze !





Les nouvelles caisses

Bonne surprise : la version européenne de Sega Rally 2 comporte quelques nouvelles caisses. Une seule est disponible d'entrée de jeu, la 206 WRC. Quant aux autres, il vous faudra les débloquer. Vous aurez alors l'insigne honneur de piloter une Alpine A110 ou une Fiat Seicento Sporting !!





Lorsque vous « allumez » comme un sagouin, l'échappement de votre caisse crache le feu.

Notes

15 Technique
Cette version Dreamcast n'a rien à envier à la borne d'arcade. Sauf le baquet...

14 Esthétique
En 8 mois, Sega Rally 2 a déjà pris un coup de vieux ! Mais il reste cependant très réussi...


14 Animation
Les ralentissements de la version jap' sont encore présents, alors qu'ils devaient être corrigés !


15 Maniabilité
Pilotage très arcade, que l'on n'apprécie qu'après avoir maîtrisé la technique du dérapage.


14 Sons
Bruitages corrects et musiques rythmées d'assez bonne qualité.


16 Durée de vie
Un mode Carrière long et difficile, des tonnes de voitures cachées et un mode Vs bien cool.

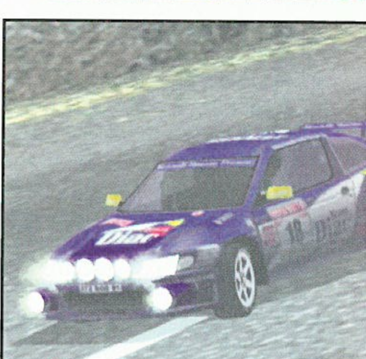

Plus
L'arcade à la maison ! Une bonne durée de vie et des challenges bien costauds.


Moins
Des ralentissements fréquents et inexplicables. Un niveau de difficulté parfois décourageant.


7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Lors de sa sortie jap', Sega Rally 2 était presque parfait. 8 mois plus tard, la version européenne l'est un peu moins. Le jeu a non seulement pris un ch'tit coup de vieux, mais surtout les bugs de ralentissement n'ont pas été corrigés. Seul changement notable : l'ajout de nouvelles caisses. C'est peu...



L'avis d'Elwood

Egal à lui-même, Sega Rally 2 reste un jeu d'arcade très impressionnant et assez difficile. Pour en venir à bout, il vous faudra redoubler de patience et de dextérité. Un excellent titre donc, tout juste entaché par ses sacro-saints ralentissements. Par contre, si son côté trop arcade vous rebute, optez plutôt pour Monaco GP 2.

L'avis de Trazom

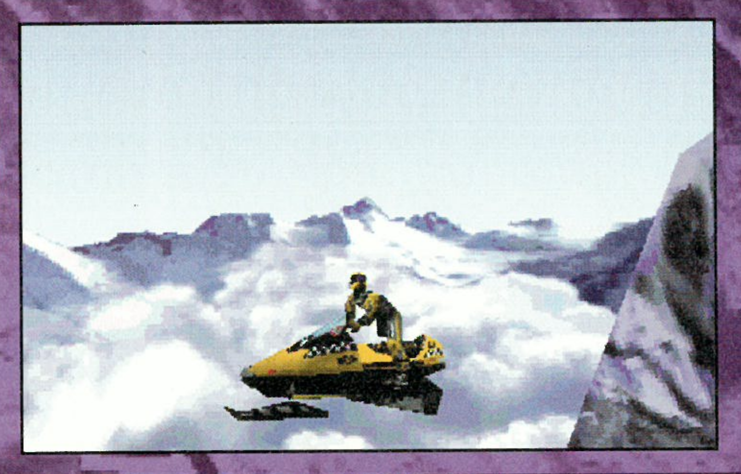
Très arcade, Sega Rally 2 a bénéficié de quelques changements dans sa version française. Surtout au niveau des voitures dispos. Le reste demeure identique, à savoir un jeu très arcade, dont la durée de vie est plutôt élevée, et un plaisir de conduite toujours aussi présent. A posséder sur Dreamcast.







Sled Storm



Les simulations de course sont légion sur PlayStation. On peut même dire que c'est un genre sur-représenté. Pourtant, Sled Storm se démarque de la concurrence. Explications.

Lorsqu'on évoque jeux vidéo et sports d'hiver, on pense immédiatement à deux choses : le ski ou le surf. Désirant manifestement se démarquer et faire dans l'original, Sled Storm vous invite à participer à des courses de motoneiges, sport bourgeois par excellence. Tout commence assez simplement, avec la possibilité de jouer à des courses solo (un seul parcours) ou bien en championnat. A cet égard, on remarquera que l'on peut s'essayer à ces deux modes seul ou bien à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs). Les fanatiques du chronomètre pourront même concourir en time trial, pour leur gloire personnelle, afin de réaliser des temps d'enfer sur leurs parcours préférés. Rien de vraiment extraordinaire donc, mais les choses deviennent plus intéressantes par la suite...

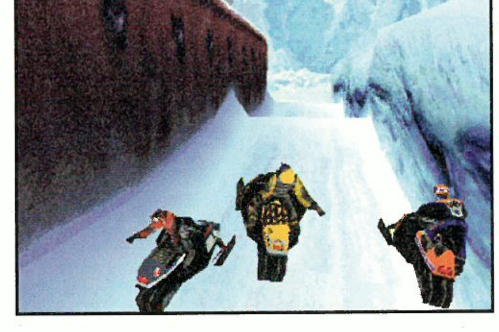
Pilotes, équipements et tutti quanti

Avant que les hostilités ne commencent, il vous faut choisir votre pilote et sa machine. Sorti du fait que vous trouverez sûrement Tracey plus sexy que Travis, par exemple, il faudra surtout prendre en compte le degré de maîtrise des pilotes pour ce qui concerne les « tricks » (figures). Certains s'en sortent en effet bien mieux que d'autres et les figures s'avèrent très importantes dans le jeu. Evidemment, en contrepartie, les « mauvais » acrobates possèdent souvent une machine assez performante au début (il y a 4 paramètres à prendre en compte : vitesse, accélération, conduite et stabilité). Maintenant, ce qu'il faut se dire, c'est qu'une machine, ça peut toujours s'améliorer à coups de moteur surgonflé ou de pose de freins carbone. Pour ce qui concerne l'acquis technique des persos, c'est une autre histoire...

fiche technique

Editeur	Electronic Arts
Développeur	Electronic Arts
Genre	course
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	aucun
Difficulté	moyen/difficile
Continue	sauvegardes
Nbre de circuits	7 (+ circuits cachés)
Spécial	compatible multitap
Existe sur	rien d'autre

Une fois votre « snowdriver » choisi, vous voilà embarqué dans une course folle face à trois autres adversaires. Certains penseront peut-être qu'une course à quatre, ça fait peu de monde, mais ils se trompent. Ici, les pistes sont très étroites ou très larges, le relief est accidenté et les pilotes ont tous à peu près le même niveau. Tout va très vite et c'est très serré. Les pilotes se bousculent, s'atterrissent dessus sans ménagement et il n'est pas rare de se faire doubler dans le dernier virage du dernier tour alors que l'on avait fait toute la course en tête. Rien n'est jamais acquis et même si, effectivement, il n'y a pas énormément de monde sur la piste, les montées d'adrénaline sont nombreuses et puissantes. Je ne me souviens pas m'être emporté (comprendre : avoir eu envie d'éclater ma télé à coups de santiags) autant devant un jeu de course depuis Diddy Kong Racing. Mais bon, maintenant ça va, je suis calme. J'ai délocké pas mal de circuits cachés et je maîtrise (si, si !). J'aurai quand même bataillé cinq bonnes heures avant de



me rendre compte que la jouabilité de Sled Storm est géniale mais que, vraiment, vous n'avez que très peu le droit à l'erreur. Zen...

Ce qu'on ne vous montre pas

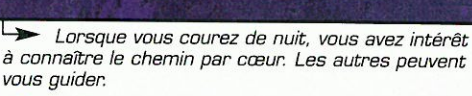
Avec ses sept circuits et ses six persos de base, Sled Storm ne fait pas dans le délire numérique. Néanmoins, vous pouvez récupérer pas mal de choses grâce au championnat. Ce dernier se divise en deux catégories : Open Mountain ou Snow Cross. Le premier vous invite à participer à des courses sur des parcours où se trouvent pas mal de chemins de traverse cachés. Ces derniers font la plupart du temps figure de raccourcis mais, lorsque vous les empruntez, vous avez



Lorsque vous effectuez des figures, un compteur vous indique combien de points elles vous rapportent.

En mode deux joueurs, préférez le split vertical. En horizontal, la ligne d'horizon est trop basse.



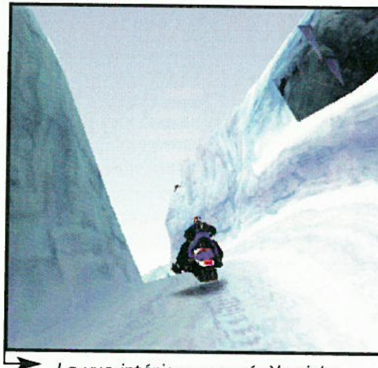


Lorsque vous courez de nuit, vous avez intérêt à connaître le chemin par cœur. Les autres peuvent vous guider.

davantage de (mal)chances de vous planter, leur accès étant parfois difficile. Ici, c'est la vitesse pure et la maîtrise de votre engin qui priment. Les figures que vous réalisez sont converties en points. Tout cela vous fait gagner de l'argent et vous permet d'acheter du matériel. Votre moto-neige s'améliore au fil des courses et peut même être utilisée, par la suite, dans d'autres modes de jeux. L'Open Mountain vous permet de « délocker » les circuits cachés.
Pour ce qui concerne le mode Snow Cross, les choses sont différentes. Ici, les parcours comportent de très nombreuses rampes et n'ont qu'un seul but : vous amenez à effectuer le plus de figures possibles. Plus vous en faites, plus vous avez de points. Et plus vous avez de points, plus vous avez de chance de découvrir un perso caché. Il y a toujours une « carotte » qui vous pousse à continuer le mode championnat jusqu'au bout. Même si la réussite est difficile - il faut toujours terminer premier et on ne peut sauvegarder qu'à certains moments précis - croyez bien que l'envie de continuer est réelle et toujours présente. Mes cernes en témoignent. Rien que pour cela, je dois bien admettre que Sled Storm mérite le respect...

Chris





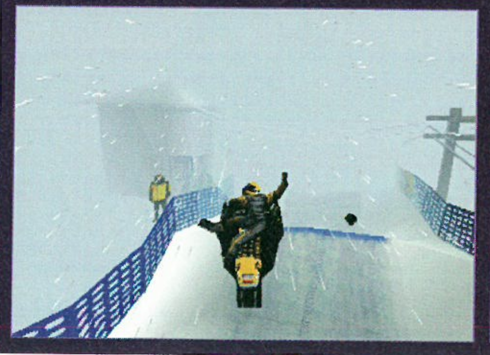
La vue intérieure se révèle riche en sensations fortes, mais il est frustrant de ne pas pouvoir admirer son pilote lorsqu'il exécute des figures.

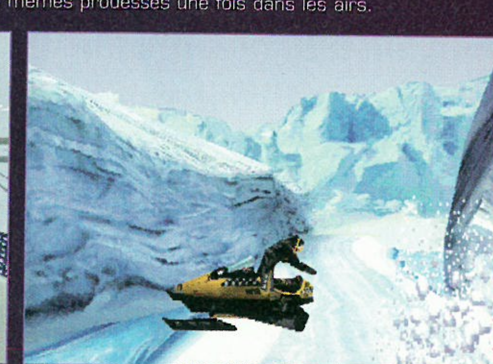


Pluie, neige ou brouillard, les conditions climatiques sont variables dans Sled Storm.

Les figures : du très simple au très suicidaire

Effectuer des figures dans Sled Storm devient vite une seconde nature. On prend une rampe (s'il y a une ligne bleue au sommet, c'est que vous allez effectuer un petit saut ; si c'est une ligne rouge, préparez-vous à tutoyer les oiseaux), et une fois en l'air, on appuie sur R2 ou L2 + certaines directions pour effectuer différentes figures. Il y en a des simples comme le « No Hander » (sans les mains) ou le « Look Back » (regard en arrière). A côté de cela, le « One Handed Superman » (on s'allonge carrément sur sa bécane et on se retient à une main) ou le « Nose Dive Suicide No Hander » (où l'on se courbe complètement vers l'arrière) sont des figures extrêmement dangereuses qu'il faut savoir préparer. On n'improvise pas des acrobaties de ce genre ou bien c'est la chute assurée. Vous pouvez maintenir la pose de certaines figures pour ramasser plus de points mais il est également possible - c'est encore mieux - d'en enchaîner certaines les unes à la suite des autres. Inutile de dire que tout cela réclame pas mal d'entraînement. A cet égard, choisissez bien votre personnage : tous ne sont pas capables des mêmes prouesses une fois dans les airs.











Dans la série des sports extrêmes, voici les « snowmobiles » de la mort



Le chemin de droite vous permet de prendre un raccourci. Ne suivez pas aveuglément la piste principale.



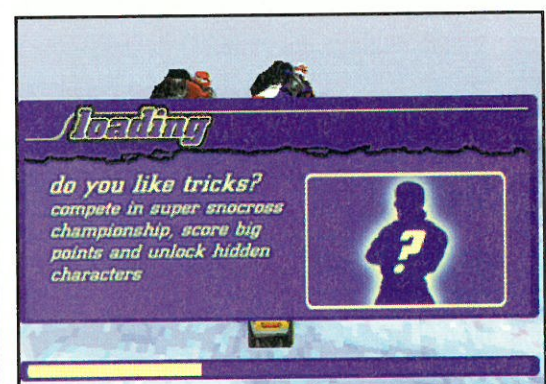


Un sport extrême

Alors que l'on pourrait croire que les figures et les risques pris par les persos, dans le jeu, sont surréalistes, on s'aperçoit avec effarement que la réalité n'est pas si éloignée. Dès la présentation du jeu, le ton est donné : des vidéos « réelles » entrecoupent celles du jeu et l'on voit des pilotes faire des sauts insensés dans le vide avant de se rétablir en s'enfonçant dans plusieurs mètres de poudreuse. On a déjà vu ça à skis ou en surf mais là, avec un engin de plusieurs centaines de kilos, c'est presque plus impressionnant. Il faut croire que l'homme aime se faire peur et prendre des risques. Sur la photo, apparemment, le pilote les avait mal calculés...

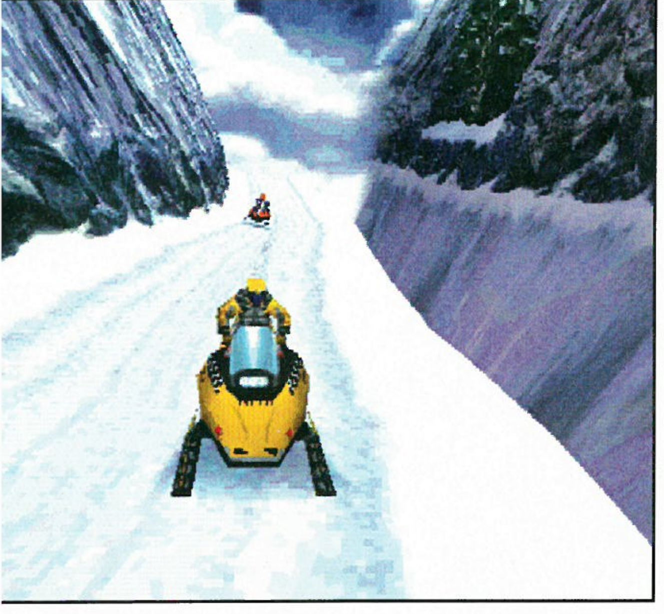




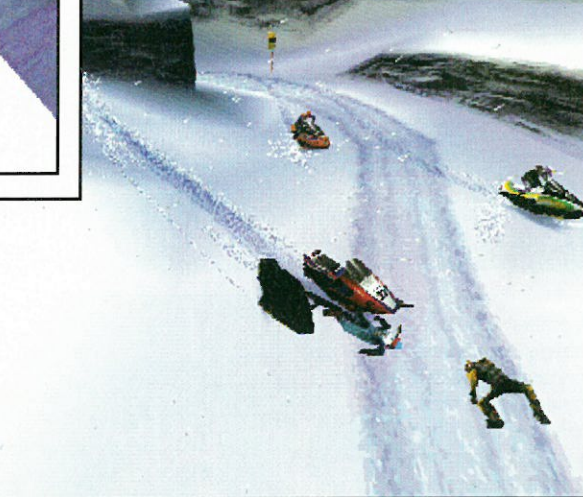




Les écrans de loading sont pratiques : un conseil vous y est souvent donné.









Notes

16 Technique
Effet de vitesse tip-top, réalisation globale de qualité... La PlayStation est en forme.

15 Esthétique
La neige est bien rendue, les personnages correctement modélisés... C'est joli tout plein.

17 Animation
Les persos sont ballottés « comme pour de vrai » sur leurs drôles de machines.

15 Maniabilité
C'est précis et avec l'habitude, on réalise de très jolies choses.

16 Sons
Les bruits de moteur sont O.K. Quant aux musiques, elles sont franchement réussies.

12 Durée de vie
Sled Storm est un jeu très fun mais dont on fait un peu vite le tour. Heureusement, il y a le mode multi-joueurs.

+ Plus
Des persos et des circuits cachés.
Original et prenant.

– Moins
On ne peut pas frapper ses adversaires.
Quelques crises de nerf à prévoir.

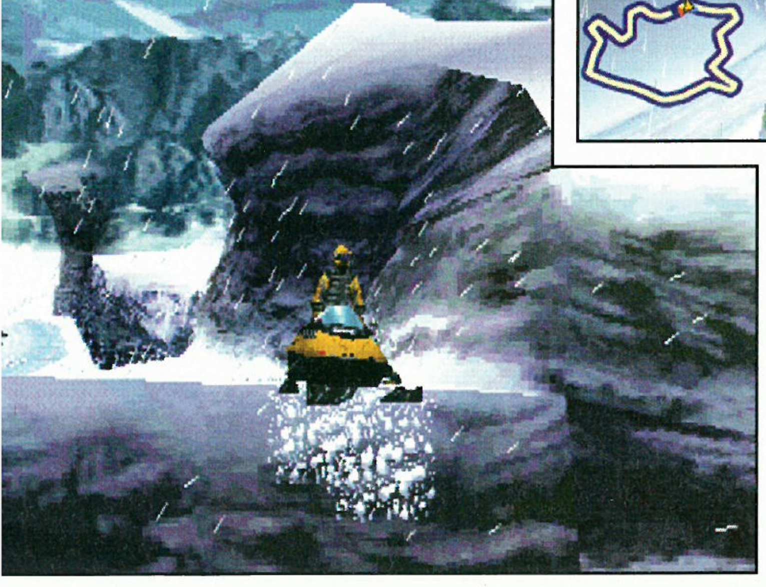
7/10 Note d'intérêt

Saut, figure, chute... Trois étapes souvent indissociables



Plus loin...

Géant incontesté de la simulation de sport aux Etats-Unis, Electronic Arts arrive encore à nous étonner avec Sled Storm. Comme quoi on peut être assis sur des milliards et savoir encore innover et prendre quelques risques. Ca rassure.





L'avis de Chris

J'aime Sled Storm. C'est curieux parce que les simulations de course, a priori, ce n'est pas trop mon truc. Mais là, j'accroche. Sans doute parce que ce titre est fun, sympa, et qu'il apporte un peu de fraîcheur à un genre surpeuplé. Parfois frustrant mais jamais injuste, Sled Storm m'aura vraiment étonné.

L'avis de Elwood

Sled Storm apporte un peu de fraîcheur et d'originalité dans la très hétéroclite gamme EA Sports. Les sensations de conduite à bord d'une motoneige sont vraiment agréables, le challenge vaut largement le détour et le rendu graphique des circuits enneigés est très réussi. Bref, Sled Storm est une valeur sûre.



Machine Dreamcast Genre Combat

Power Stone

On pouvait le deviner, on en est maintenant sûr : la Dreamcast est capable de nous proposer d'excellents jeux de combat. Power Stone, innovateur et étonnant, est là pour le prouver à toute l'Europe, grâce à cette version distribuée par Eidos (Tomb Raider).

Power Stone est un jeu de combat qui étonne et ravit. Assez simple, dans l'ensemble, il autorise néanmoins - griffe Capcom oblige - quelques subtilités. On s'aperçoit avec étonnement, après de nombreuses parties, que sous ses airs de titre « poudre aux yeux », le jeu cache une certaine richesse. Mais n'allons pas trop vite en besogne et commençons par le commencement... L'histoire de Power Stone est basique : au XIXe siècle, des aventuriers parcourent le monde pour s'emparer des pierres de pouvoir ou Power Stone. Ces dernières ont, paraît-il, le pouvoir d'exercer tous les vœux. A partir de là, on se rencontre, on se défie et la machine est lancée. Quand je vous disais que le jeu était assez simple...



Manipulations de base

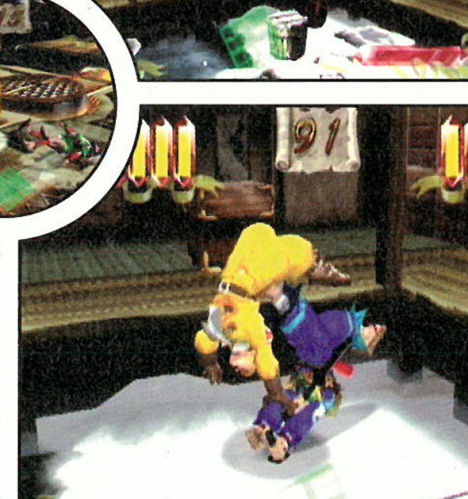
Huit personnages sont ici à votre disposition. Très différents les uns des autres, ils ont en commun un look enfantin évident et font très « dessin animé ». Une fois sur le terrain de jeu, de nombreux éléments sont à prendre en considération. Cela déroute un peu au début mais, au final, vous allez vous apercevoir que c'est assez simple, paradoxalement. Tout d'abord, il faut savoir que, lors de chaque combat, il est très important que vous récupériez 3 Power Stone. Au début du match, chaque joueur commence la partie en possédant une gemme. La troisième apparaît dans le décor de façon aléatoire. Pour récupérer la ou les



L'avantage des super attaques, c'est qu'elles touchent souvent l'adversaire même quand il est loin.



Rouge, armée d'un bazooka, fait le ménage à sa façon : radicale.



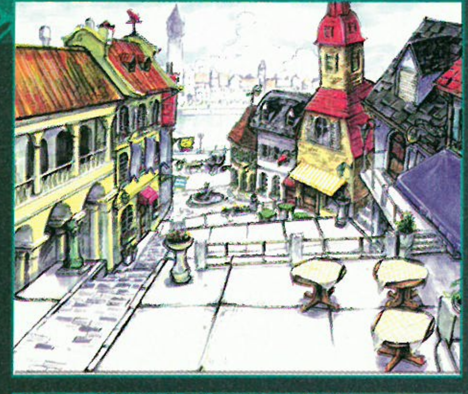
fiche technique

Editeur	Capcom
Développeur	Capcom
Genre	Combat
Nbre de persos	8 (+ boss)
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Variable
Continue	Infinis
Spécial	Compatible Visual Memory et Vibration Pak
Existe sur	Rien d'autre

Un jeu entre simulation de combat et gestion de l'espace

▶▶ De l'idée à la réalisation

Décider de l'allure d'un stage, dans un jeu de combat, n'est pas si simple. Surtout dans un soft comme Power Stone. Il faut décider du style du décor d'abord. Bateau-pirate, décor des mille et une nuits, place du marché... Toutes les idées sont les bienvenues et, magie du virtuel oblige, peu de choses sont irréalisables. Le dessin et les esquisses constituent la première étape vers la mise en place du stage dans le jeu. Avec Power Stone, il faut aussi s'occuper des différents éléments du décor : poteaux, tables, poutres au plafond, escaliers... N'oublions pas que le relief et les objets font partie intégrante du jeu et qu'ils ont une importance vitale.









pierres que détient votre adversaire, il n'y a qu'un moyen : le rouer de coups. Un choc puissant éjecte une Power Stone de son corps et vous n'avez plus alors qu'à la récupérer. Une fois les trois pierres en votre possession, vous vous transformez et devenez plus puissant (voir encart « super pouvoirs »). La clé de la réussite dépend de votre habileté à vous déplacer sur le terrain et à être le plus rapide. A cet égard, jetez souvent un coup d'œil au radar, en bas de l'écran. Il vous indique la position des gemmes lorsqu'elles se trouvent sur le terrain.

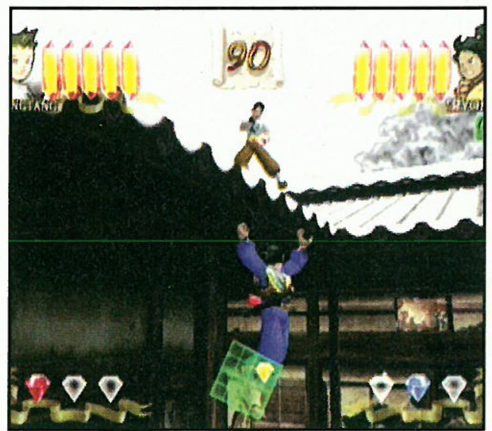
De façon assez étonnante, Power Stone n'utilise que trois boutons : punck (poing), kick (pied) et jump (saut). En combinant certains boutons, les possibilités offensives et défensives deviennent assez nombreuses. Par exemple, punch + kick (en raccourci sur le bouton B) sert de façon intensive, puisqu'il permet d'attraper un adversaire ou une arme, de se saisir d'un objet en vol lorsqu'on vous le lance, de s'accrocher au plafond ou bien encore d'effectuer une esquive lorsqu'on vous attaque. Inutile de dire, donc, que la bonne utilisation du bouton B est primordiale. A côté de ça, les enchaînements pied-poing paraissent assez basiques, mais sont très utiles lors des phases de combat au corps à corps.



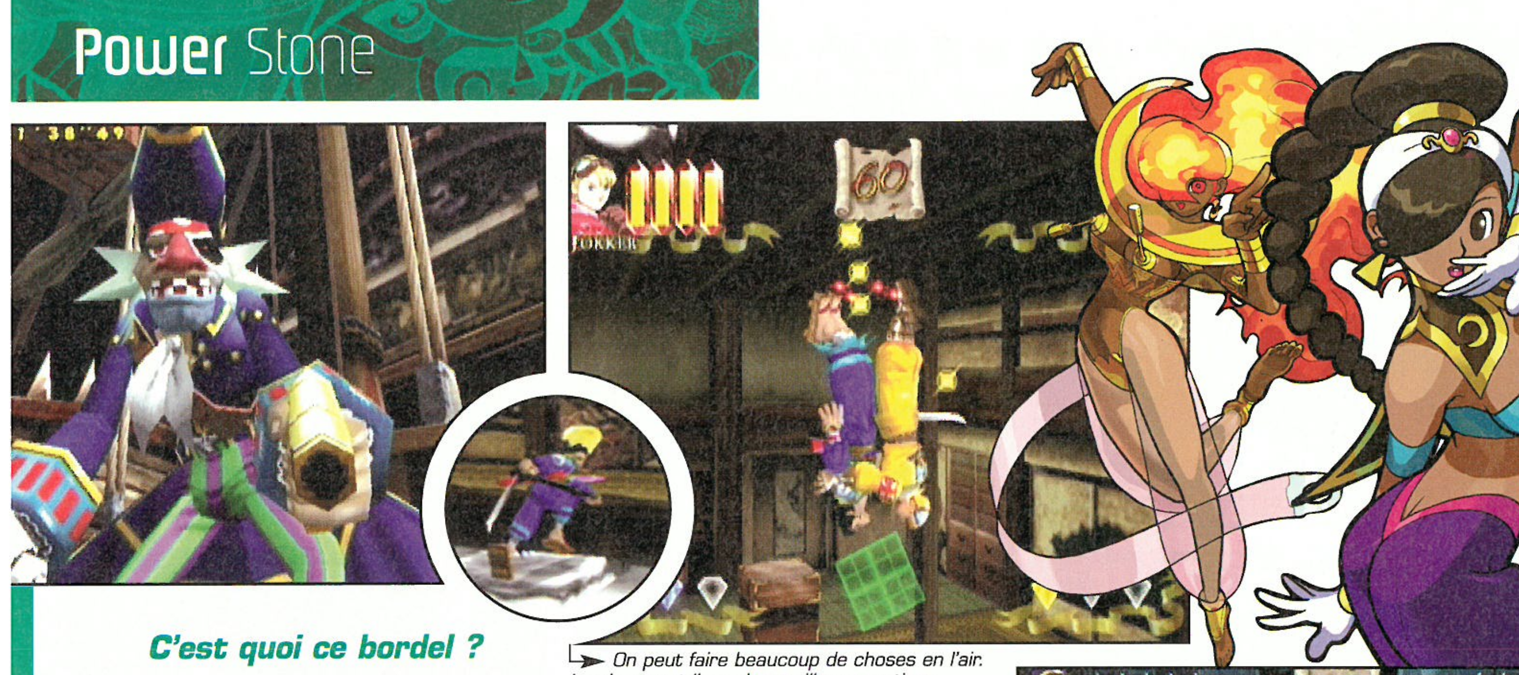
➤ Wang a des airs prononcés de Super Sayajin. Un petit Kameha pour la route, tiens...



➤ S'accrocher au plafond permet d'éviter bien des attaques. Evidemment, il y a aussi les tirs qui vous suivent...







On peut faire beaucoup de choses en l'air. La chope est l'une des meilleures options.

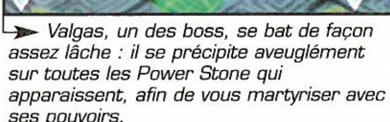
C'est quoi ce bordel ?

Les décors de Power Stone sont encombrés. C'est vrai. Les objets et les armes qui traînent sont légion, mais leur présence n'est pas superflue. Vous pouvez rouler sur une table comme dans les meilleurs films d'action, balancer des caisses, des vases ou même des bancs (!). Les personnages les plus costauds, histoire de compenser leur relative lenteur, sont capables d'arracher des poteaux du sol et de balayer le décor d'un vaste revers, pour essayer de vous toucher. En ce qui concerne les armes, il y a encore plus de choses rigolotes à tenter. La bombe ou le cocktail Molotov font pas mal de dégâts mais sont instables, le marteau géant vous aplatit comme un pancake, le bazooka et le pistolet touchent à distance... Ça bouge et ça explose dans tous les sens, et on ne s'ennuie pas une seule seconde. C'est impossible. Votre survie dépendant de votre capacité à vous déplacer, il n'y a pas de temps mort et il est nécessaire d'être constamment concentré. Variez les périodes d'attaque intensive et de défense, utilisez les armes et les objets à votre avantage, tentez d'avoir constamment au moins une Power Stone sur vous... Jouez de façon frénétique et n'ayez pas peur de ressembler à un lapin bondissant (même si, à la longue, c'est un peu énervant ; il aurait peut-être fallu prévoir que les persos se fatiguent). Le saut est primordial et vous permet d'éviter bien des coups. Le conseil le plus important se résume toutefois en deux mots : amusez-vous ! A cet égard, Power Stone remplit son contrat de brillante façon...

Chris







Valgas, un des boss, se bat de façon assez lâche : il se précipite aveuglément sur toutes les Power Stone qui apparaissent, afin de vous martyriser avec ses pouvoirs.





Voici la décomposition de l'une des super attaques de Wang : la danse du dragon. Il emmène son adversaire en l'air avant de le « transpercer » littéralement avec une série de coups de pied super rapides. Cela fait, l'écran s'immobilise pendant quelques secondes tandis que plusieurs signes célestes apparaissent pour marquer le coup final. A la suite d'un tel traitement, en général, on reste prostré par terre et on tremble de tous ses membres...

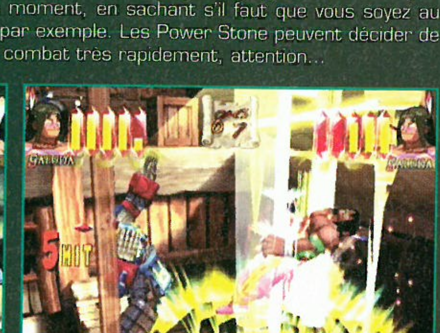
Un système de super pouvoirs simplifié

Contrairement à la plupart des jeux de baston, dans lesquels on déclenche une super attaque en réunissant certaines conditions (ne plus avoir d'énergie, remplir une jauge, etc.) et en exécutant une manipulation difficile, Power Stone fait dans la simplicité. Une fois les 3 pierres de pouvoir en votre possession, votre personnage se transforme et devient plus fort. Une simple pression sur punch ou kick permet de sortir des pouvoirs de puissance moyenne. Vous pouvez les utiliser plusieurs fois de suite mais cela fait descendre la barre de Power. Lorsque cette dernière est vide, vous redevenez normal. Les super attaques (manip simple : saut + bouton), elles, font beaucoup plus de dégâts. Contrepartie : elles vident la barre de Power d'un seul coup, il faut donc éviter de les gâcher. Apprenez tout simplement à les déclencher au bon moment, en sachant s'il faut que vous soyez au corps à corps ou bien éloigné, par exemple. Les Power Stone peuvent décider de la victoire ou de la défaite d'un combat très rapidement, attention...



Tenkuu no Sabeki (« cri céleste » : kick)

Sabaki's Light (« lumière du jugement » : punch)



Tenbatsu's Light (« éclair de vengeance » : saut + punch)



Tenkuu no Otakebi (« victoire céleste » : saut + kick)

Notes

15 Technique
Effets de lumière réussis, transparences, gestion de l'espace étonnante...

16 Esthétique
Des persos amusants mais pas extrêmement détaillés, et des décors souvent remarquables.

17 Animation
Ça bouge dans tous les sens, ça explose, ça étincelle et tout ça sans ralentissements. Bravo.

15 Maniabilité
Commandes simples et plaisir de jeu quasi-immédiat. Power Stone se veut accessible.

14 Sons
Ambiance sonore classique pour un tel jeu : cris de circonstance et musiques « gentillettes » vite oubliées.

14 Durée de vie
Pas super technique, il lasse assez vite. Mais on le ressort avec plaisir pour jouer entre amis.



+ Plus
Fun, simple, accessible. Beau, attirant, accrocheur.

– Moins
Pas énormément de personnages. Techniques assez limitées.



7/10 Note d'intérêt

Amusant et impressionnant : Power Stone possède deux qualités primordiales



Il n'est pas rare, lors du déclenchement d'une super attaque, que l'écran soit totalement rempli par la démesure de cette dernière.









Plus loin...

Capcom, le développeur du jeu, a toujours louvoyé entre jeux de combat techniques (Street Fighter) et des titres nettement plus bourrins (Marvel Super Heroes). Avec Power Stone, un juste milieu original semble avoir été trouvé. Savoir se renouveler dans ce genre surpeuplé qu'est le jeu de baston n'est pourtant pas facile.

L'avis de T.S.R.

Techniquement, Power Stone impressionne. Normal, nous n'avons rien vu ou presque des capacités de la Dreamcast. Bien qu'original, le jeu lasse. Seul, on enchaîne les super pouvoirs à n'en plus finir. A deux, le nombre de personnages restreint empêche les joueurs de varier les duels à l'infini. Bref, à quand un Power Stone 2 ?

L'avis de Chris

Power Stone est un jeu que j'aime bien, même s'il ne m'est pas destiné. Je le trouve trop « simple » mais, en même temps, j'apprécie son concept novateur. Je suis persuadé qu'il amusera beaucoup ceux qui veulent s'affronter sans se prendre la tête. Un jeu parfait pour les néophytes.

Machine **Dreamcast** Genre **Plate-forme**

Dreamcast

Sonic Adventure

Ça faisait un bail ! Le hérisson bleu est-il toujours un ambassadeur de qualité pour Sega ? A priori, oui, mais certainement pas le meilleur. Bourré de bugs en version japonaise, Sonic Adventure aurait dû être retravaillé : ce n'est pas flagrant...

C'est toujours la même chose. Une nouvelle machine débarque et on est tout excité à l'idée de tester ses jeux. Le fameux moment arrive et on se dit d'un coup : « Mais c'est vieux ça, on l'a testé y a perpette » ! Effectivement, mais, là, c'est la version officielle, comme on dit... Au final, c'est surtout un bon moyen de prendre un peu de recul vis-à-vis de l'enthousiasme original, naturel à l'arrivée d'une nouvelle claque technologique.

Toujours d'actualité

Sonic Adventure est tout de même sorti le 23 décembre de l'année dernière au Japon. Mine de rien, ce n'est pas vraiment ce qu'on peut appeler une nouveauté, et on pouvait même craindre un premier coup de vieux. Pourtant, ce n'est pas de là que viennent les faiblesses du jeu : il est toujours d'actualité, tout du moins graphiquement. Plus encore, il est même toujours très beau. Certains décors font autant sensation, la vitesse de certains niveaux reste impressionnante. Bref, techniquement, même face aux nouveaux standards de qualité, tels que Soul Calibur ou bientôt Shenmue, Sonic Adventure s'en sort parfaitement. Tout en restant dans un style plus dépouillé, Sonic oblige. Cela dit, il faut tout de même noter quelques pertes dues au passage sur la Dreamcast européenne. C'est un peu moins fluide, pas vraiment plein écran, mais... c'est du chipotage. Dans l'ensemble, Sonic Adventure demeure une réussite technique. Toutefois, comme je le disais plus haut, ce n'est pas là tout ce qu'il faut pour réussir.

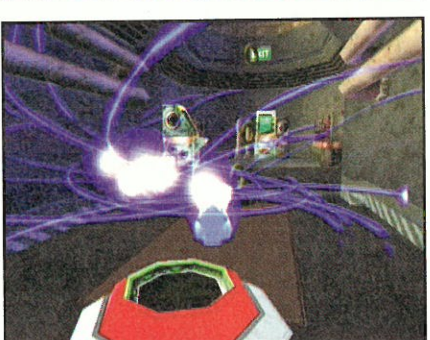
Formalisons

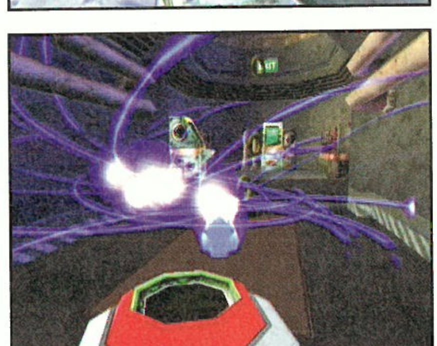
Laissons donc le baratin technique de côté pour nous consacrer à l'essentiel : le gameplay. Pour ceux qui n'ont pas pu jouer à la version japonaise, sachez qu'il s'agit d'un jeu de plate-forme action, saupoudré d'un soupçon d'aventure. Comme dans les précédents Sonic, vous allez devoir courir après les Chaos Emerald, des cristaux de pouvoirs convoités par le méchant de service : Robotnik. Celui-ci s'amuse avec un nouveau jouet : Chaos, une entité qu'il tente de rendre invulnérable à l'aide desdites émeraudes. Niveau après niveau, vous progresserez, comme à l'habitude, jusqu'à l'ultime confrontation. L'originalité, c'est le soupçon d'aventure. Entre chaque niveau action, vous allez vous balader dans la ville de Station Square, parler aux gens, récolter des informations pour savoir où poursuivre l'aventure. Mais ne vous faites pas non plus d'illusions : il ne s'agit que d'un soupçon, destiné surtout à donner un peu plus de corps au monde de Sonic et à introduire de nouveaux personnages. Car vous pourrez jouer en tout 6 bestioles (plus une cachée) aux buts et aux spécifications très variés. Ainsi, sont de retour Tails et Knuckles, et sont introduits Amy, E-102 et Big. Chaque personnage a sa propre aventure, celle de Sonic étant, bien sûr, la plus longue. Dans l'ensemble, ces ingrédients permettent d'enrichir le gameplay. Car, à la base, Sonic

Le jeu est bourré de dialogues aux interjections niaises...









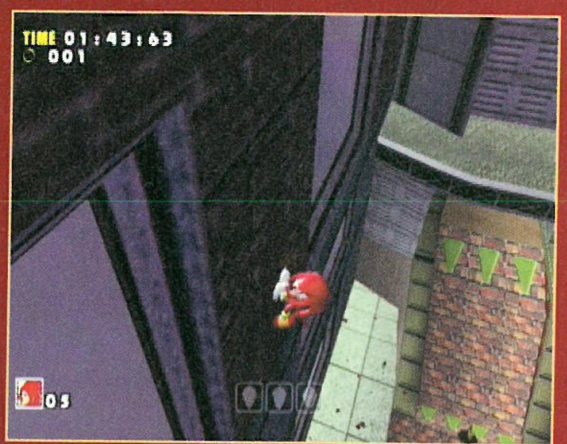
Pour éclairer votre route, il faudra utiliser ces miroirs en projetant de la lumière dessus...



Editeur	Sega
Distributeur	Sega
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Facile
Continue	Sauvegardes
Nbre de persos jouables	6
Spécial	Mini jeu VMS
Existe sur	Rien d'autre

Knuckles

Le « rasta Sonic » reste le perso le plus sympa, de par son look et ses capacités. Et sa personnalité un peu rebelle en rajoute une couche.



Knuckles peut s'accrocher et grimper sur différentes parois.

Il devra trouver les divers fragments d'un cristal, ce qui donne lieu à un jeu de piste avec des repères sonores pour aiguiller le joueur.

Pour ceux qui auraient tout de même des problèmes, ces lumières vous donneront des indications utiles.

reste un titre assez simpliste : on fonce, on collecte des anneaux, on élimine ou on évite les ennemis, jusqu'à la fin du niveau. Le passage à la 3D rend le tout encore plus impressionnant, à tel point que le joueur se retrouve parfois un peu perdu dans ce déluge de pixels colorés. Ce qui nous amène aux défauts du jeu.





Plus ou moins cachés, des items correspondant à chaque personnage leur octroient de nouvelles capacités.

Le côté sombre

Dans un premier temps, Sonic Adventure est un régal : ça speede, c'est beau, l'ambiance est sympathique, bref, on en prend un peu plein la tronche. Mais ce qui fait le bonheur d'un joueur peut faire le malheur d'un autre et, en l'occurrence, toute cette vitesse, ces loopings et le reste ont un prix. Pour éviter de trop s'y perdre, le jeu prend un peu le contrôle. Du coup, certains passages se déroulent sans que le joueur touche vraiment la manette. Du coup, certains se plaindront de ne pas avoir l'impression de jouer ! Mais qu'ils se rassurent : seuls certains niveaux sont concernés, ce n'est pas là un défaut majeur. Loin de là même, d'autant que les autres personnages jouables misent beaucoup moins sur la vitesse que Sonic. Si l'on veut critiquer réellement Sonic, on va plutôt chercher du côté des bugs... On nous avait promis une version parfaitement corrigée : il n'en est rien. Si les bugs les plus importants sont tout de même moins fréquents, on arrive encore à bloquer des caméras derrière un mur, voire à passer au travers pour se retrouver dans le vide. L'ensemble de la maniabilité est très

Les boss sont réellement faciles à battre. Les astuces ne sont pas difficiles à comprendre.



Pour progresser, il faudra d'abord explorer un peu, pour trouver clés et portes.

E-102

Celui-ci est un ex-serviteur de Robotnik. Ses capacités de tir et de lock des cibles en font un personnage très puissant.



Les premiers niveaux consistent à remplir des missions pour le compte de Robotnik. Mais la trahison est proche !



On peut locker autant de cibles qu'on veut. En relâchant le bouton, les tirs fusent vers leur destination.

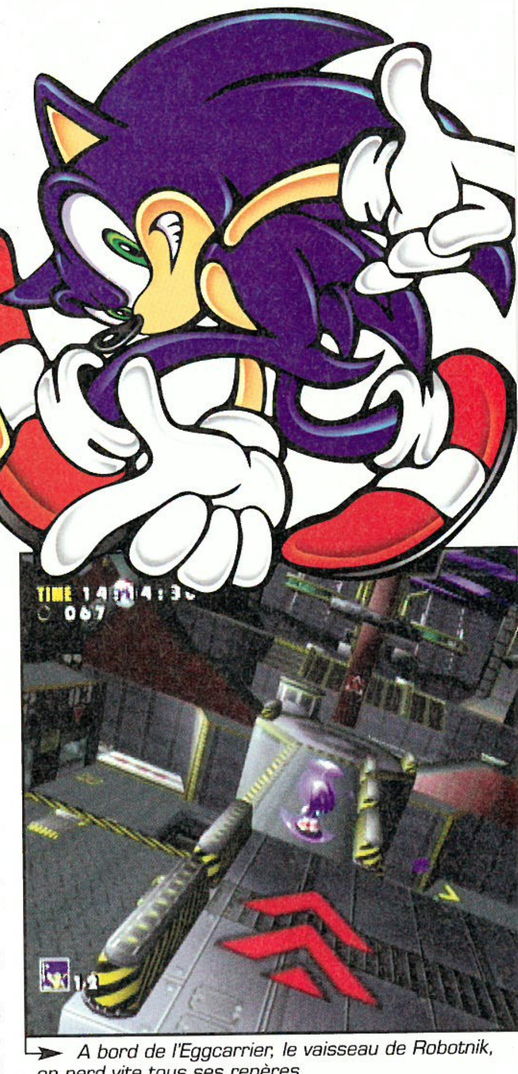


réussi, excepté lorsqu'elle « s'emballe » pour cause de bugs. C'est assez agaçant, d'autant que, par-dessus ces bavures, d'autres se sont incrustées spécialement à notre attention ! Je veux parler des traductions françaises, des sous-titres qui sont tout bonnement lamentables. Même si, par la force d'une volonté surdéveloppée, on parvenait à ignorer les fautes de syntaxe, de grammaire et même de français tout court, on ne pourrait s'empêcher d'être consterné face à la niaiserie générale des dialogues. Même si c'était, à l'origine, volontaire, les « traducteurs » en ont trop fait. Pour ceux qui comprennent l'anglais, les voix américaines conservées pour l'Europe permettront peut-être d'oublier ce sous-titrage ingrat. Pour les autres, à moins d'être très jeune, il y a de quoi casser l'ambiance, par moments.

Bilan

Vous voilà prévenu : Sonic Adventure en français, c'est kif-kif par rapport à la version japonaise. Mêmes bugs, quoique moins fréquents, mais aussi même fun car même vitesse et même gameplay riche et varié. Globalement, Sonic est un bon jeu, vraiment agréable, beau, bien fait, avec un intérêt certain, malheureusement desservi par ces bugs qui aurait pu (dû ?) être corrigés et cette traduction française peu enthousiasmante. Cela dit, avec tous ces défauts, ce Sonic réussit à accrocher tout de même le joueur, ce qui prouve, s'il en était besoin, que le principe et la réalisation sont excellents. Et puis, après tout, des jeux buggés qui font un carton, on en connaît. Comprendra qui... Lara ?

RaHaN



A bord de l'Eggcarrier, le vaisseau de Robotnik, on perd vite tous ses repères.

Un très bon jeu, mais une finition ratée

Tails

Le premier compagnon de Sonic a gardé ses caractéristiques d'origine. Son aventure suit étroitement celle de Sonic. La plupart du temps, il devra faire la course contre lui.



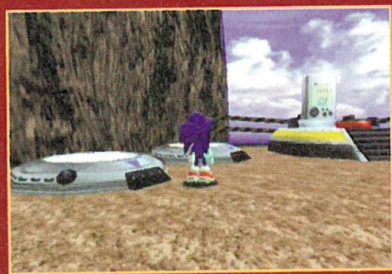
Tails peut voler, un court instant. De quoi atteindre des endroits inaccessibles autrement ou emprunter des raccourcis.



Dans les mêmes niveaux que Sonic, Tails devra le battre à la course. Donc tricher...

Les Chao

Sonic exploite le VMS d'une manière intéressante. Vous trouverez, dans le jeu, des œufs de Chao, petite créature que vous allez élever à la manière d'un Tamagotchi dans votre VMS. Vous pourrez ensuite la faire courir dans la course des Chao.



Un peu partout vous trouverez des bornes, pour interagir entre le Chao de votre VMS et l'univers de Sonic.



Cet œuf est classique. Mais d'autres mieux cachés et aux couleurs différentes donneront naissance à des Chao particuliers



Chaque ennemi détruit laisse un animal derrière lui, entouré d'un halo vert. Si vous les présentez au Chao, celui-ci pourrait bien muter !



Et voilà un troupeau de Chao qui chantent !

Amy

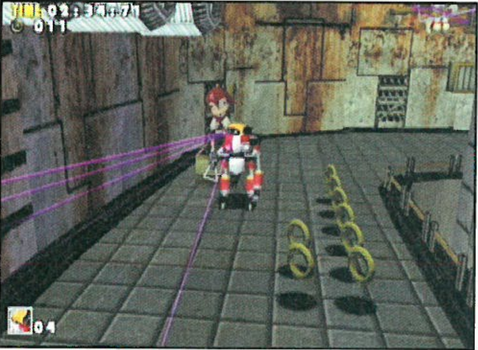
Amy n'est pas un personnage très physique. Elle ne court pas bien vite, et c'est un peu le boulet de la bande, avec Big.



Le côté fleur bleue de Sonic exacerbé, c'est elle : couleur rose, petits cœurs...



Son arme est un gros marteau. C'est assez efficace, et elle peut s'en servir pour faire de très grands sauts.



Big

Ce gros chat, ressemblant étrangement à celui d'Alice au Pays des Merveilles, n'a qu'un seul but dans la vie : retrouver son amie Froggy la grenouille. Ahem ! Du coup, il se balade avec une canne à pêche.



L'air constamment hébété et sans beaucoup de conversation, c'est un personnage un peu bizarre.



Les niveaux de pêche sont assez difficiles : il ne faut pas casser le fil, mais il faut aussi tirer assez fort pour ne pas laisser s'échapper la proie.


Technique
Le moteur manque parfois de fluidité mais, dans l'ensemble, c'est très satisfaisant.


Esthétique
Un graphisme toujours haut de gamme, avec certains niveaux très beaux.


Animation
Les animations des personnages sont sommaires mais bien faites. Quelques saccades.


Maniabilité
On se laisse guider. Parfois c'est un peu confus mais, surtout, les caméras sont horribles.


Sons
De bon à énervant pour les musiques. Les bruitages n'ont pas changé depuis la Megadrive.


Durée de vie
Finir tous les scénarios prend du temps. Et chaque niveau peut être joué 3 fois avec un objectif différent.


Plus
La vitesse, la variété. Des recoins très beaux.


Moins
Les caméras, au secours ! Ils n'ont pas corrigé tous les bugs !


Note d'intérêt

Plus loin...

Décidément, on n'a pas de chance. Non seulement, la machine est retardée mais, en plus, les Américains ont plus de bol que nous : leur version de Sonic semble bien plus intéressante, notamment grâce à quelques possibilités Internet qui n'ont visiblement pas été incluses dans notre version. Y aura-t-on finalement droit ?









L'avis de RaHaN

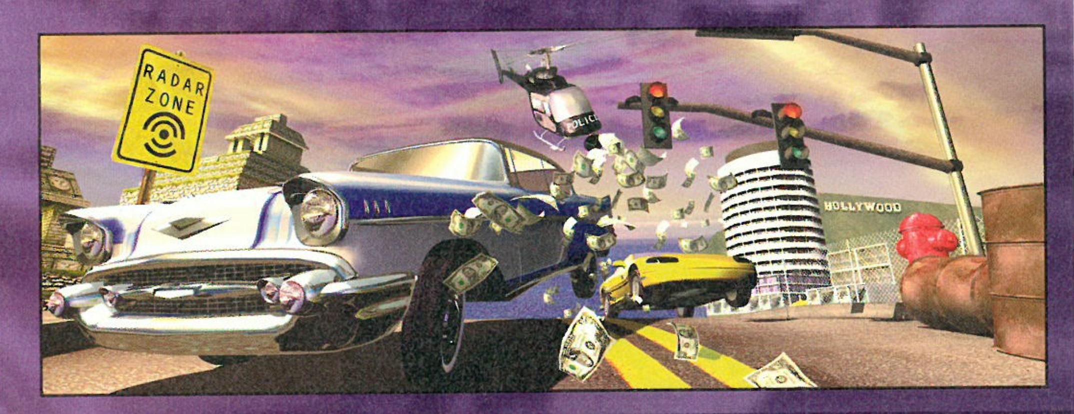
Des défauts agaçants empêchent Sonic Adventure de s'imposer comme un must sur Dreamcast. Mais il faut avouer que le jeu reste vraiment fun et, au fur et à mesure que l'on progresse, découvrant de nouveaux environnements, on accroche. Si vous pouvez fermer les yeux sur la traduc et les bugs agaçants, il se révèle passionnant.

L'avis de Gollum

Même si tous les problèmes de la version jap' n'ont pas été résolus, Sonic reste extraordinairement divertissant et ce à plus d'un titre. Magnifiquement réalisé et vraiment pêchu, le retour du hérisson bleu va faire grand bruit. Un obligatoire sur Dreamcast.



Speed Devils



Aux antipodes du très réaliste, pour ne pas dire très élitiste, Monaco GP 2, Speed Devils joue à fond la carte de l'arcade pure et du fun immédiat. Un parti pris pour " l'easy playing " qui ne sera pas du goût de tout le monde...

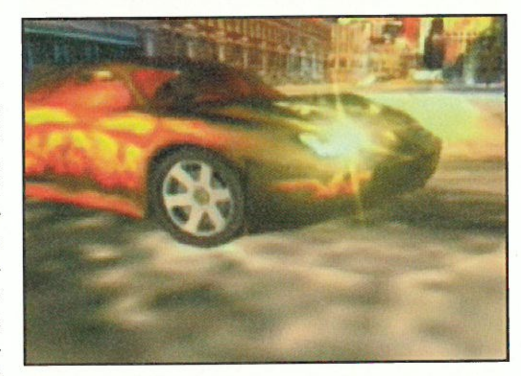
Petit préambule : au-delà du simple statut de jeu vidéo, Speed Devils est également un puissant exutoire pour qui a l'habitude de se faire photographier par une boîte à image, à 110 km/h, sur le périph' en pleine nuit ! Argh... La plaie des autoroutes, embusqué derrière un arbre à l'affût du moindre excès de vitesse : le radar. On le maudit, mais on ne peut rien contre lui. Ben oui, c'est lui la Loi quand même. Alors, pour se calmer les nerfs, on branche sa Dreamcast, on lance Speed Devils et on attaque un nouveau Championnat. Là, on trace comme un gros porc en essayant sciemment de se faire flasher, histoire de gagner plein de pognon et de faire, par la même occasion, la nique aux forces de l'ordre ! Ya pas à dire : c'est 'achement cool les jeux vidéo !



Les circuits sont truffés de raccourcis. Certains sont simples à trouver, d'autres sont bien tordus.

Un jeu peaufiné

Voilà, cette parenthèse étant refermée, intéressons-nous en détail au cas Speed Devils. Donc bon, alors voilà, il s'agit de la conversion du très réussi Speed Busters, sorti sur PC il y a quasiment un an. Le bon plan pour les développeurs canadiens d'Ubi Soft, qui bénéficiaient ainsi d'une solide base de travail pour concevoir le jeu ! Car on le sait, le portage d'un titre micro sur Dreamcast n'est pas à proprement parler un exercice insurmontable (on a pu en juger avec Monaco GP 2 !). Bref, techniquement, Speed Devils est assez réussi. Graphismes colorés et riches, animation impeccable, absence de clippings et de bugs d'affichage. D'autant plus que, question design, les développeurs se sont lâchés grave. Les environnements des courses fourmillent de détails et autres clins d'œil bien pensés, les personnages versent dans le look déjanté ambiance Road Rash et les caisses, très librement inspirées de vrais modèles, sont ornées de décos bien flashy, parfois un peu kitch : Speed Devils ne fait pas dans la dentelle, et on ne peut pas lui reprocher un excès de sobriété. Certains diront même que l'ensemble est trop criard et pas de très bon goût... Un point de vue qui se défend, mais qui n'entache en rien les qualités ludiques du jeu.

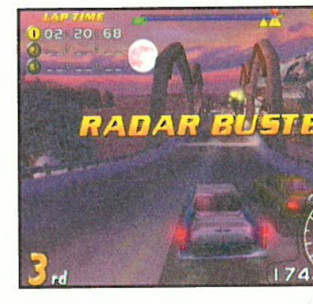






A la fin du Championnat, le circuit en Louisiane est plongé dans le chaos. On se croirait dans Twister !





fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft Canada
Genre	Course arcade
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	1
Difficulté	moyenne
Continue	sauvegarde
Nbre d'environnements	7
Spécial	détecteur de radar
Existe sur	PC (Speed Busters)

Caisses en vrac

Au fil des victoires, les espèces sonnantes et trébuchantes gagnées vous ouvrent les portes du revendeur. Vous y trouverez une douzaine de caisses complètement délirantes, dont le prix varié de 10 000 à 190 000 dollars. Tous ces bolides au design futuriste et aux décos flashy possèdent leurs propres caractéristiques (rapidité, accélération et freinage) et peuvent être, par la suite, largement modifiés. La bonne technique pour obtenir une caisse super puissante est d'économiser un maximum en acceptant les paris que vous proposent les concurrents (voir encadré « T'es pas Cap' ! ») et en vous faisant flasher systématiquement par les radars. Dès que votre fortune est faite, offrez-vous alors une bête de course et upgradez-la dans tous les sens.







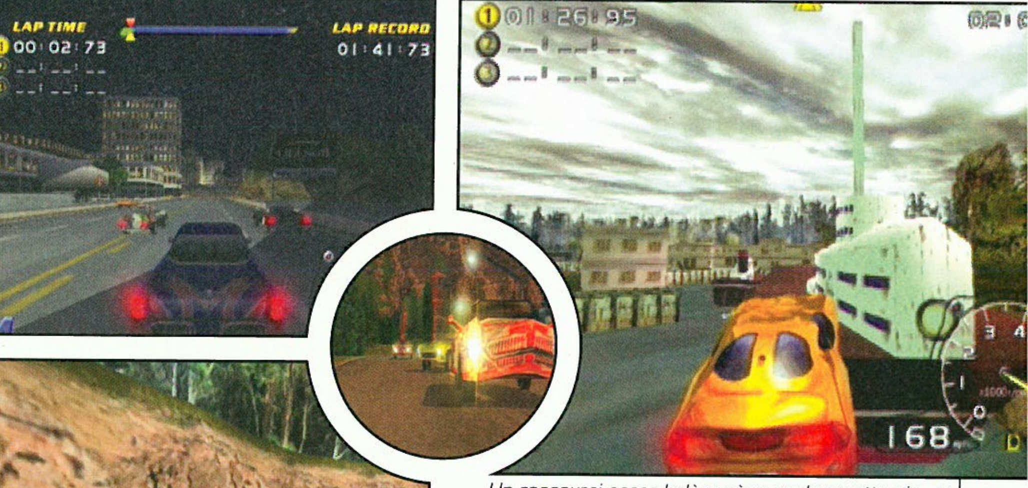


Une grue qui obstrue le passage : un des nombreux pièges présents sur les circuits.

Le monde à l'envers : se faire flasher par un radar rapporte de l'argent !

Basique mais intéressant

Nous ne nous attarderons pas trois plombes sur les différents modes de jeu ultra conventionnels. Pour résumer, Speed Devils propose un mode Arcade dans lequel vous pouvez parcourir comme bon vous semble les différents tracés et leurs variantes climatiques (voir encadré « les Environnements ») au volant d'une des 12 caisses disponibles. Le mode VS, quant à lui, a le mérite de sortir des sentiers battus puisqu'il propose des challenges originaux, auxquels deux joueurs peuvent prendre part. Pour finir, vous pouvez participer à un Championnat très bien conçu, qui vous fera évoluer de classe en classe (de la D à la A), jusqu'à l'affrontement final contre l'énigmatique Driver X ! Mais avant d'en arriver là, le chemin est long et semé d'embûches. Car au commencement, vous n'êtes qu'un pilote de seconde zone, propriétaire d'une caisse pourrie et sans un sous en poche. Premier objectif donc : gagner du fric le plus rapidement possible ! Pour ce faire, de nombreuses possibilités s'offrent à vous : en course, plus vous vous faites flasher par les radars, plus vous battez les temps au tour, et plus vous finissez premier, plus vous amassez des brouzoufs ! D'autre part, certains adversaires vous mettent régulièrement au défi en faisant des paris avec vous. Ces derniers peuvent rapporter des sommes rondelettes et vous ouvrent alors les portes de la customisation ou du revendeur de caisses. Mais la collecte d'argent n'est pas votre seul objectif : il faudra également amasser un maximum de points, pour avoir l'insigne honneur de monter de classe en classe. Bref, avec ses multiples facettes, le mode Championnat est super intéressant. Malheureusement, en gérant bien votre portefeuille et en sauvegardant régulièrement, vous en viendrez assez rapidement à bout.



Un raccourci assez balèze où vous devez atterrir sur le pont d'un cargo pour rejoindre la route.





Vous pouvez modifier à loisir la déco de votre caisse. Du noir discret aux scalops ultra voyants.

Le garage

Plaque tournante du Championnat, le garage vous donne accès à toutes les options de ce mode. Ainsi, vous pouvez y réparer votre caisse, la charger en nitro (pour peu que vous ayez précédemment acheté le module adapté), jeter un coup d'œil aux trophées remportés, accéder au catalogue d'upgrade, découvrir les prochaines épreuves du Championnat en cours et, enfin, aller faire un tour chez le revendeur de caisses. Enfin, le garage vous permet de garer toutes les voitures que vous aurez soit achetées, soit gagnées lors d'un pari.







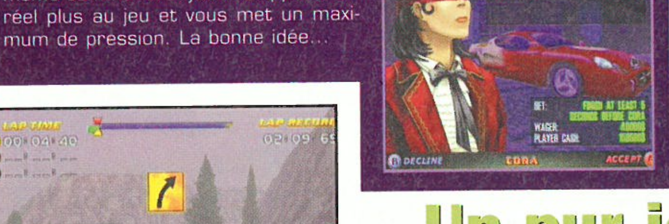


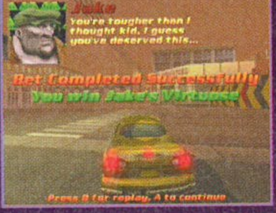
Aspen, gentille station de ski américaine, assez peu connue pour ses F-16, volant au ras des pâquerettes !

T'es pas cap' !

Afin de rendre les courses un peu plus intéressantes, les développeurs ont intégré un système de paris vraiment très fun. Ainsi, au début de certaines courses, un concurrent vient vous voir dans votre garage et vous lance un défi que vous pouvez relever, genre finir la course avec moins de 25 % de dommages, faire le meilleur temps au tour, terminer devant Untel, se prendre trois radars sur un seul tour, finir au moins troisième sans utiliser de nitro, etc. Si vous gagnez, vous remportez plein de dollars, si vous perdez, vous êtes délesté de la même somme. Ce système apporte un réel plus au jeu et vous met un maximum de pression. La bonne idée...







Un pilotage sans souci

Chaque course se déroule sur le même principe : 4 concurrents, 3 radars et 3 tours ! Fort heureusement, les circuits sont assez bien conçus, avec leurs nombreux raccourcis, leurs pièges, leurs changements climatiques incessants et leurs décors très réussis ! Dans ces environnements, le pilotage ne nécessite pas de talents particuliers. Les caisses tiennent plutôt bien la route, même si leurs rayons de braquage est un peu faiblard, et l'anticipation des virages ne pose pas de problème. Basique donc, le style de conduite très arcade ne plaira pas à tous... Mais qu'importe, les qualités de Speed Devils ne sont pas là. Non, ce qui rend ce jeu si attrayant, c'est son ambiance survoltée, ses circuits pleins de surprises et ses caisses au look décalé. Un titre qui ne se prend pas la tête en somme, facile à prendre en main, et sur lequel on revient de temps en temps, histoire de se défouler un grand coup.

Elwood

Un pur jeu d'arcade moins bourrin qu'il y paraît.

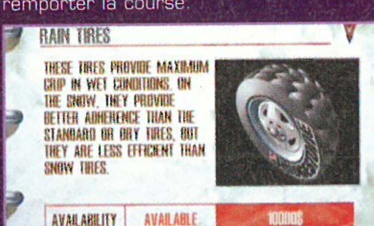


Les lettres de Hollywood frappées par la foudre... Rien ne va plus en Californie !

Les mains dans le cambouis

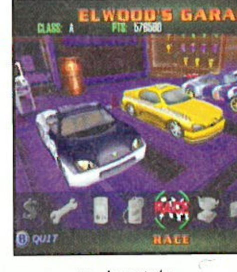
Afin d'améliorer les performances de l'une de vos caisses, toute une batterie d'upgrades est présente. Vous pourrez ainsi acheter un kit d'accélération, un kit pour booster votre vitesse de pointe, un pour améliorer le freinage, et un dernier pour pouvoir utiliser les bonbonnes de nitro. Dans un autre registre, le détecteur de radar et l'armure sont des accessoires très intéressants, mais un peu chers. Quant aux différents trains de pneus (slick, pluie et neige), vous devez impérativement en posséder plusieurs ! En effet, plus vous avancez dans la compétition, plus les conditions climatiques sur les circuits se dégradent. Moralité, si vous n'équipez pas votre caisse de pneus adaptés au type de revêtement, vous n'avez aucune chance de remporter la course.







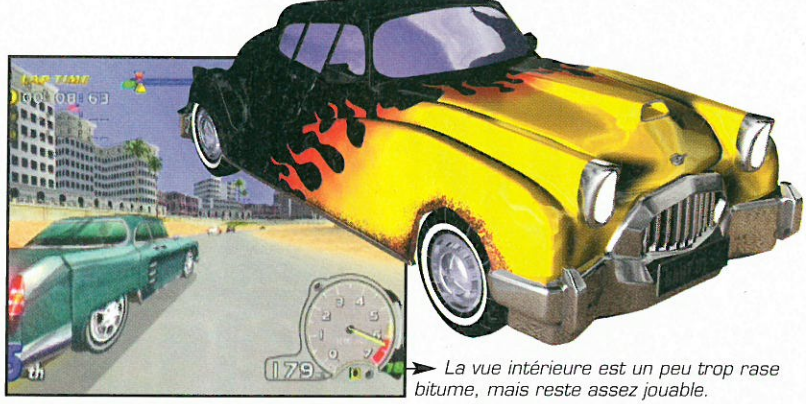




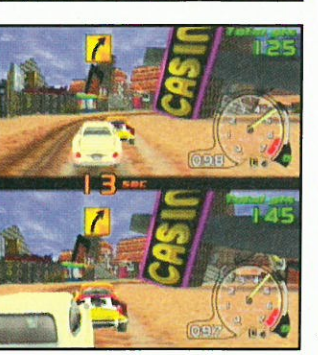


Le style graphique des circuits est vraiment réussi. Même si certains trouvent les textures un peu « plates ».



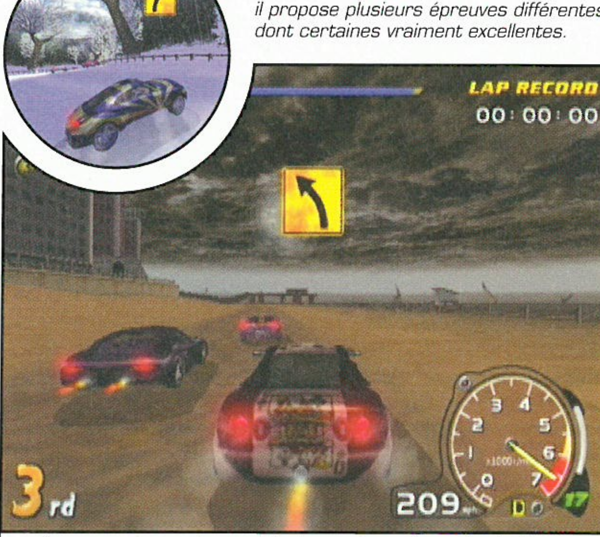


La vue intérieure est un peu trop rase bitume, mais reste assez jouable.





Le mode deux joueurs est original : il propose plusieurs épreuves différentes, dont certaines vraiment excellentes.



Lorsque vous activez un kit nitro, votre caisse pète le feu et s'envole à des vitesses incroyables.

Notes

15 Technique
Fidèle au titre PC, Speed Devils est une excellente conversion. Seul défaut : des temps de chargement trop longs.

16 Esthétique
Les environnements très typés sont réussis et les caisses possèdent un look délirant !

16 Animation
Même lorsque vous tracez comme un malade, l'animation ne perd jamais les pédales !

15 Maniabilité
Certains n'aimeront pas le pilotage un peu raide. Mais au moins, il ne nécessite pas des heures d'entraînement.

11 Sons
Mouais, rien de transcendant. Bruitages corrects et musiques originales mais soûlantes...

13 Durée de vie
Passé le Championnat vraiment sympa, reste les modes Arcade et VS. Un peu léger tout ça.

+ Plus
Un style graphique très réussi. Des tonnes de raccourcis et des petits challenges originaux.

– Moins
Temps de chargement trop longs. Un pilotage « raide » et une durée de vie moyenne (1 seul niveau de difficulté).



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Remarqué sur PC, Speed Busters s'est transformé en Speed Devils pour la version Dreamcast. Afin de mener à bien la conversion, les studios canadiens d'Ubi Soft ont été réquisitionnés. Dans cet antre (où se déroule également la production du dessin animé Rayman TV Series), les développeurs ont repensé le jeu en profondeur, et l'ont adapté aux canons des jeux de course arcade sur console.

Les environnements

Au premier abord, le nombre de circuits semble un peu léger. En effet, seuls 7 tracés prenant pour cadre autant d'environnements sont disponibles en Championnat ! C'est peu. Cependant, les développeurs de Speed Devils ont fait preuve de beaucoup d'imagination pour en augmenter artificiellement le nombre. Ainsi, chaque tracé peut être parcouru en mirror et/ou en sens inverse, les conditions climatiques changent souvent (soleil, pluie, neige, tempête, brouillard, tornade, jour, nuit...) et les pièges dans les décors changent sans cesse ! Bref, les 7 circuits sont déclinés en nombreuses variantes, et aucune course ne ressemble à la précédente ! Ça c'est cool, mais on aurait cependant apprécié un plus grand choix de circuits réellement différents...















L'avis de Elwood

Speed Devils est un pur jeu d'arcade, où les mots simulation et réalisme ont été bannis. Il procure de très bonnes sensations, fourmille de petites trouvailles de gameplay et bénéficie d'une très bonne réalisation. Seuls points noirs : peu de circuits, une durée de vie limitée et un pilotage basique.

L'avis de Chris

Voilà un petit jeu de course agréable. Je dis « petit » car malgré la qualité de la réalisation, il faut bien avouer que Speed Devils ne propose rien de véritablement original ou extraordinaire. Ici, on conduit simplement pour le fun, au volant de sa grosse voiture qui en jette. C'est peut-être un peu ça, aussi, le rêve américain...

Machine PlayStation Genre Skate-board

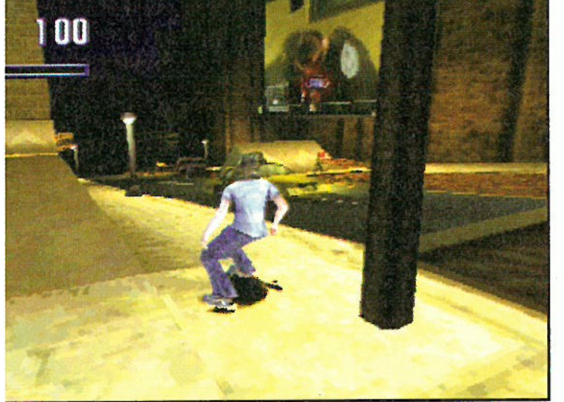


Tony Hawk's Skateboarding



Organiser des focus-groups, consulter des pros, parfois ça peut être payant. En s'associant aux grands noms du skate, Activision a réussi son pari : faire de Tony Hawk's Skateboarding l'un des titres les plus fun de la PlayStation. Gotcha !

Le skate est certainement l'une des disciplines sportives « underground » les plus inaccessibles (avec le BMX). Qui osera me contredire ? Vous avez déjà essayé de passer un ollie ? Vous savez, cette figure qui consiste à soulever sa planche en donnant un savant coup de pied arrière tout en rabattant le pied avant. C'est la base et c'est ultra dur à rentrer. Sans le ollie, on ne peut ni sauter les trottoirs, ni accéder aux tricks les plus « hype », bref on fait super pitié, on n'a plus qu'à se balader dans la rue avec sa planche sous le bras en adoptant une démarche hard-core (Kendy est un bon professeur) pour aller chercher une copine au métro... ça peut faire son effet (j'ai déjà essayé, c'est plutôt concluant). Enfin, tout ça pour dire que l'arrivée de Tony Hawk's Skateboarding est une véritable aubaine pour tous ceux qui ne sont pas parvenus à passer le cap de ce maudit ollie dans la vraie vie.



Un vide ludique enfin comblé

C'est curieux, malgré son caractère spectaculaire et « voyou », le skate-board n'a jamais vraiment attiré les développeurs. Pour connaître les joies de cette discipline particulièrement casse-gueule, jusqu'à présent, il fallait se rendre dans les salles d'arcade pour jouer à Top skater, la borne mythique de Sega montée sur vérins. Sur PlayStation, en 5 ans, on a juste eu droit à un malheureux petit jeu, c'est tout : Street Skater, une production nippone de série B signée Microcabin qui reprenait plus ou moins adroitement le concept arcade de Top Skater. Un titre sympathique mais vraiment limité en termes de gameplay et techniquement peu représentatif des capacités d'une machine arrivée à maturité. L'approche de Tony Hawk's Skateboarding est radicalement différente de ces deux titres. Dans Top Skater et Street Skater, la réalisation des tricks dépendait uniquement de la vitesse et de la hauteur du saut. Plus vous alliez haut et plus la figure était visuellement impressionnante. Rien de véritablement technique, en somme. Activision a voulu donner à son titre un aspect « simulation » plus prononcé. Ici, on est beaucoup plus proche de 1080 ou d'un Cool Boarders.







Un système de jeu idéal

Le plus étonnant dans ce titre, c'est l'intelligence avec laquelle a été conçue l'interface. Cool Boarders peut aller se rhabiller ! Plus instinctif, tu meurs ! La touche carré permet de relancer le skate pour prendre du speed, la vitesse variant en fonction des dénivellations (vous pouvez également freiner en lais-



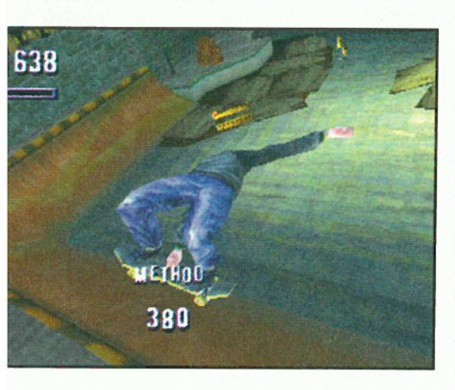
Avec un peu d'entraînement, les transitions d'un module à l'autre ne poseront plus aucun problème.

fiche technique

Editeur	Activision
Développeur	Activision
Genre	jeu de skate-board
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	moyenne
Continue	sauvegardes
Nbre de skate-park	9
Spécial	compatible dual shock
Existe sur	rien d'autre



8 grabs, 8 grinds, 8 kick-flips sans oublier les rotations. De quoi laisser libre cours à vos talents de free-styler.





Quand vous ratez une réception, votre skater se vautre sur le menton et roule comme une bouse. Marrant !

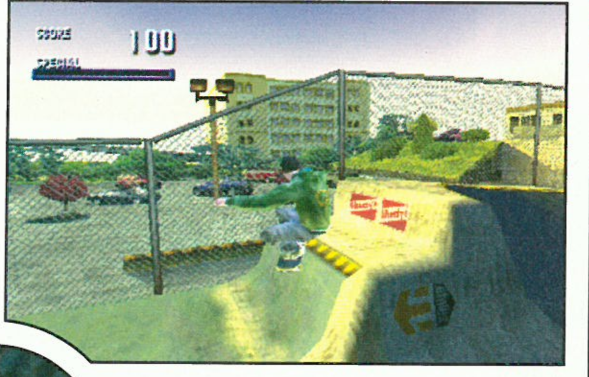
Skate or die !

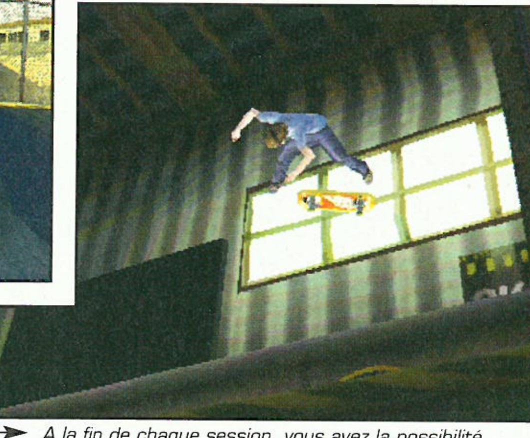
Tony Hawk's Pro Skater propose 4 modes de jeux. Le mode practice permet de se familiariser avec les différents tricks et d'expérimenter des transitions de tueur. En single session, vous aurez la possibilité de sauvegarder vos meilleurs ralentis. Vous pourrez, bien évidemment, jouer en couple en écran splitté. Trois types d'épreuves seront alors disponibles : le mode graffiti, dans lequel vous devrez « tagger » les modules en effectuant des tricks, le mode Tricks attack où il faudra réaliser un maximum de figures en un minimum de temps et un mode caché appelé Horse que je n'ai pas réussi à débloquer ! Le mode carrière, quant à lui, s'apparente à un championnat. Pour chacun des 9 skate-parks, vous devrez réussir plusieurs challenges : découvrir des items cachés, obtenir un nombre de points défini, rassembler les lettres qui forment le mot « skate », exploser un certain nombre de caisses, etc. Comme je le dis souvent, il y a de quoi faire !





sant traîner le pied). Réaliste. Après un ollie (un saut, quoi !), cette même touche permet d'envoyer différents kick-flips (ça, c'est quand vous faites tournoyer la planche avec un mouvement de pied), il suffit de donner une direction pour effectuer une variation (8 en tout, hard-flip, shove-it, hell kick, etc.). La touche rond, elle, sert aux grabs ; là encore, en maintenant une direction, vous pourrez effectuer différents tricks (mute, stalefish etc.). La touche triangle est dédiée aux grinds. Bien sûr, c'est vous qui déciderez de la nature du grind (50-50, nosebone, boardside...) toujours en appuyant sur l'une des 8 directions. Précisons au passage que tous les éléments du décors sont « grindables ». Il est possible de glisser sur des hand-rails, sur des murets et même sur le coping des différents modules ! Pour finir, les rotations se font au moyen des touches de la tranche. Vous l'aurez compris, concernant les tricks, le titre d'Activision est non seulement simple d'accès mais hyper complet. Toutes les transitions sont possibles : un slide suivi d'un flip, un flip suivi d'un grab, des combinaisons de grabs (au-delà de 3, ça devient chaud), des enchaînement de grinds (ça tue !) ou de rotations (n'espérez pas aller au-delà du 720 !), vous pouvez même balancez des « hand-plant » ou des wall-ride. A vous de construire le « run » parfait, tout en gardant à l'esprit que la gestion de la réception ne tolère aucune erreur !





A la fin de chaque session, vous avez la possibilité de revoir votre run et de sauvegarder le ralenti. La classe.

Il est possible d'enchaîner plusieurs grinds d'affilée. On peut aussi sortir en kick-flip avec un bon timing.

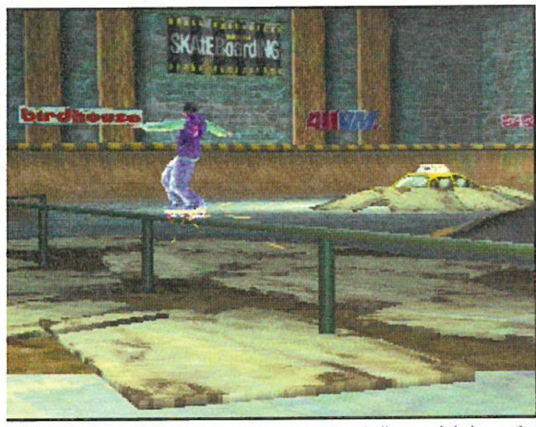
Parcours sans grosse faute

Sinon, techniquement, les développeurs ont fait du bon boulot. Le moteur 3D est relativement fluide (le mode 2 joueurs souffre néanmoins de légères saccades), les attitudes des skaters et leurs mouvements sont d'un naturel saisissant et, dans l'ensemble, les skate-parks se révèlent intéressants à pratiquer. Trois petits reproches cependant : les sorties de bowl sont parfois un peu capricieuses, il

Parfois, votre skater éprouve quelques difficultés à sortir du bowl. Bizarre...



Tony Hawk's Skateboarding



Les environnements sont réalistes. Ici, le skate-park de Chicago et ses nombreux modules.

n'y a pas d'épreuve de Vert' pure et il subsiste des bugs de camera... Mais bon, là encore, je chipote comme une brute. La collaboration avec Tony Hawk, figure emblématique du sk8 (cf encart), ne se sera donc pas limitée à une simple séance de photo et les nombreux « focus groups » organisés tout au long du développement n'auront pas non plus été vains. Un titre vraiment surprenant qui fait jeu égal, en termes de fun, avec le fantastique 1080 Snowboarding. Belle référence, non ?

Willow







Une interface hyper intuitive pour un gameplay technique



Des textures un peu crades mais qui collent à l'esprit hard-core !



Vous avez le choix ente deux angles de caméra. Les deux sont confortables.

L'animation des kick-flips est très détaillée.





Oh, Dieu des Dieux

Ben ouais, Tony Hawk, c'est un peu la figure emblématique du skate. C'est lui qui est à l'origine de la plupart des figures de rampe actuelles. Passé pro alors qu'il n'avait que 14 ans, deux fois médaillé d'or aux X-Games, Tony Hawk pratique cette discipline depuis un peu plus de 20 ans ! A trente ans, il continue à briller dans les grands contests même si le poids de l'âge commence à se faire sentir (30 berges pour un skater, c'est vieux). C'est aussi un homme d'affaires. Depuis 1997, Tony Hawk possède sa propre marque de boards : Birdhouse. Enfin, sachez qu'en vingt année de pratique, cet ET du skate ne s'est fait qu'une seule fracture (le coude) !



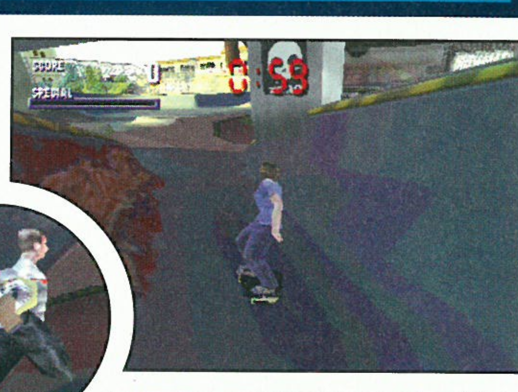


J'ai pas fini !

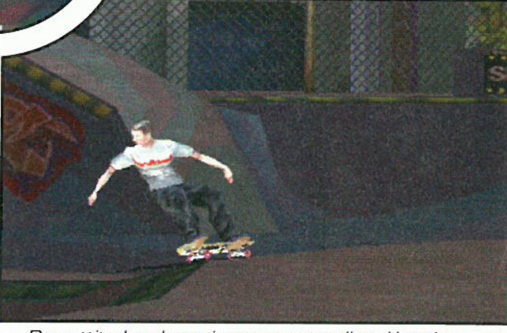
Vous retrouverez dans le titre d'Activision tous les grands noms de la discipline, Tony Hawk bien sûr mais également Geoff Rowley, Chad Muska, Bucky Lasek, Bob Burnquist, Kareem Campbell, Andrew Reynolds, Rune Glifberg, Jamie Thomas et son capuchon, et Elissa Steamer (oh ! une fille !). Le choix de board est assez large : huit pro-models officiels ayant tous des caractéristiques différentes (vous devrez en débloquer 6). Enfin, il est possible de changer la couleur de ses roues (indispensable) et d'opter pour trois types de Trucks (loose, tight ou medium) afin d'améliorer la « manœuvrabilité » des skates. Voilà, maintenant, j'ai fini !



Select Board
EVIL CAT
OLLIE
SPEED
AIR
BALANCE
TURNING
COLOR
LOOSE
=Select =Next Equ. =accept



2300 1:37



Des attitudes dynamiques et naturelles. L'un des points forts de Tony Hawk's Skateboarding.







Technique
Hormis un petit manque de fluidité en mode 2 joueurs et des bugs de textures, rien à signaler.



Esthétique
Des environnements urbains réalistes et des skaters parfaitement modélisés mais des textures crades.



Animation
Les attitudes des skaters sont très naturelles, on fait parfaitement la distinction entre les différents tricks.



Maniabilité
Les commandes sont très intuitives. On peut jouer simplement ou tenter des trucs super techniques.



Sons
Le bruit des roues est réaliste et les musiques 100 % skate-core sont entraînantes. Aucune fausse note !



Durée de vie
Le mode Carrière est assez corsé, le mode 2 joueurs est bien conçu et les possibilités de tricks sont nombreuses.



Plus
Le gameplay.
Les possibilités de tricks.

Moins
Pas d'épreuve de Vert'.
Les sorties de bowl capricieuses.



Note d'intérêt

Plus loin...

Si vous souhaitez mater quelques vidéos de skate et que vous avez la chance d'avoir le Net, voici 3 p'tits sites sympathiques :
www.sikids.com
www.bi-house.com
www.espn.go.com



AXIO

1380 320 FINGER FLIP

Le meilleur jeu de glisse de la PlayStation

L'avis de Willow (expert)

Mon coup de cœur de ce mois d'octobre. La PlayStation tient enfin son jeu de glisse ultime. Complet, accessible, technique, fun, bien réalisé... difficile de prendre en défaut le titre d'Activision. Si vous aimez les disciplines extrêmes, je ne saurais trop vous conseiller de vous précipiter sur Tony Hawk's Skateboarding. Vivement une version Dreamcast !!!

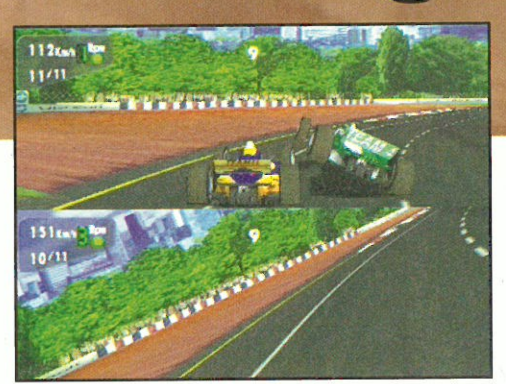
L'avis de Gollum

Ultra dynamique et réalisé avec talent, Tony Hawk's est une véritable bombe ! Le charisme de ce titre est si fort qu'il parviendra à fédérer les amoureux des killer grinds ainsi que les néophytes du nose grab. J'ai été tellement bluffé que je pars de ce pas m'acheter un board ! Assurément le meilleur titre de glisse sur PlayStation.



Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Après une version PlayStation moyenne et une mouture N64 réussie, Monaco GP 2 continue son ascension vers le panthéon des simulations de F1 en déboulant sur Dreamcast !



En matière de jeux de caisses, il existe depuis toujours une « rivalité » entre deux types de joueurs. D'un côté, il y a ceux qui ne jurent que par les simulations réalistes et, de l'autre, les fans d'arcade pas prise de tête. Or, jusqu'à présent, rares étaient les titres qui parvenaient à rallier à leur cause les deux « factions ennemies », qui plus est lorsqu'il s'agit de F1 ! Jusqu'au jour béni où Monaco GP 2 est né… Enfin, pas tant sur PlayStation, mais plutôt sur N64 et désormais sur Dreamcast ! Pour cette dernière version, les développeurs d'Ubi Soft n'y sont pas allés par quatre chemins : ils ont pris la mouture PC et l'ont purement et simplement retranscrite sur Dreamcast ! Logique donc que ce Monaco GP 2 affiche des graphismes aussi fins, une animation aussi clean et, surtout, un très fort penchant pour le côté simulation de la F1. Impression qui se vérifie d'ailleurs sur la piste, après avoir mis les dommages au maximum : la moindre erreur de pilotage est fatale (aileron avant explosé, pneu crevé et j'en passe…) et le respect des modèles physiques d'une véritable F1 n'autorise aucune erreur de trajectoire…

Bien entendu, Monaco ne se cantonne pas à cet ultra réalisme, si génial pour certains et si crispant pour d'autres. En effet, parallèlement au mode Simulation, le jeu propose une configuration Arcade beaucoup plus accessible et bien moins exclusive. Là, le pilotage est simplifié à mort. Votre monoplace résiste au plus violent des chocs et vous pouvez couper les trajectoires comme un sagouin ! Idéal pour se taper un Grand Prix ou un championnat en toute simplicité, sans partir au tas tous les deux tours de roue !



Les conditions météo varient selon les courses. Sous la pluie, la visibilité réduite rend le départ hasardeux.

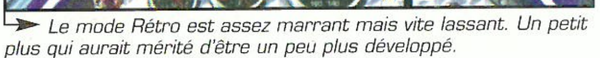


L'intro a été très légèrement remaniée pour cette version européenne.

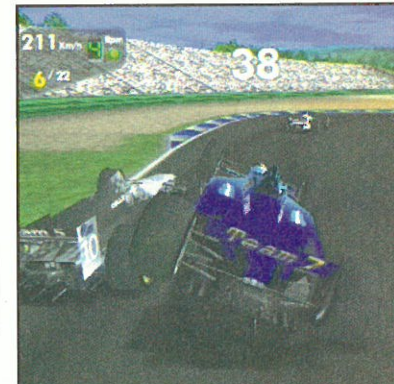


Oups, problème ! Un concurrent en travers, ça sent le drapeau jaune à plein nez.





Le mode Rétro est assez marrant mais vite lassant. Un petit plus qui aurait mérité d'être un peu plus développé.



fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft
Genre	Simulation de F1
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continue	Oui (sauvegardes)
Nbre de circuits	17
Spécial	Volant
Existe sur	PC/PlayStation/N64

Des tonnes de réglages

Difficile de parler de toutes les options et autres paramétrages disponibles dans le jeu en quelques lignes. Alors, sachez simplement que tous les réglages imaginables sont possibles et que l'ensemble des circuits du championnat du monde de F1 sont de la partie (17 circuits). Bien entendu, l'absence de licence FIA n'a pas autorisé les développeurs à intégrer les vrais noms des pilotes mais, très franchement, à moins d'être un puriste extrémiste, on s'en accommode très bien ! Ajoutez à ce charmant tableau la présence d'un mode deux joueurs qui vous autorise à participer avec un pote à un championnat complet, en Arcade comme en Simulation, et vous obtenez le plus complet - et le plus beau - des jeux de F1 jamais conçu sur console ! Seuls bémols : l'absence très regrettable d'un mode Carrière (présent sur N64), et quelques ralentissements intempestifs qui surviennent lorsque les concurrents sont trop nombreux à l'écran. Les modifications graphiques promises par Ubi Soft sont, elles, bien là : des couleurs plus chaleureuses (dégradés), des backgrounds détaillés et un rendu du bitume moins artificiel.

Elwood

Une conversion supérieure graphiquement à l'original



Perdre son aileron avant est un handicap très lourd pour la suite de la course.



Le mode deux joueurs est non seulement très jouable, mais il permet en plus de jouer un Championnat complet !

Un premier jeu de F1 qui explose toutes les références passées

Notes

15 Technique — Ubi Soft prouve une nouvelle fois sa maîtrise dans le domaine du portage de jeux PC sur Dreamcast.

16 Esthétique — Les circuits comme les F1 sont superbes. Seul regret : l'absence des couleurs officielles sur les monoplaces.

14 Animation — Dans l'ensemble, ça speede à mort. Mais on note cependant quelques ralentissements.

15 Maniabilité — En Simulation, il faut être un Senna du volant, en Arcade, on peut la jouer gros bourrin !

14 Sons — Quelques musiques top ringardes et des bruitages assez réussis, sauf pour les collisions.

16 Durée de vie — Avec la présence des 17 circuits, les fans pourront se rejouer en boucle la saison de F1.

+ Plus — Simulation ET Arcade en un seul jeu ! Un réalisme bienvenu et des F1 fidèlement modélisées.

– Moins — Où est le mode Carrière ? Quelques ralentissements.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Ubi soft a trouvé le bon filon en adaptant ses grosses pointures PC sur Dreamcast. Une stratégie sans grand danger, qui devrait faire de plus en plus d'émules : les conversions se font plus rapidement et coûtent beaucoup moins cher qu'un jeu à part entière !

Les réglages

Que ce soit en mode Arcade ou Simulation, les nombreux menus d'options vous permettent de tout configurer ! Conditions climatiques, déroulement des courses, présence des dommages, paramétrage du degré de réalisme, chaque détail est pris en compte. Dans un autre registre, vous pouvez également jouer les mécanos en réglant très précisément votre monoplace selon 12 critères ! Le pied pour les fondus de réalisme, rompus à l'art de faire tomber le chrono. Enfin, dernière option bienvenue : la possibilité de remplacer tous les noms des pilotes et des écuries par ceux de la saison en cours. Une sorte de Licence Artificielle, qui « contourne » l'absence de licence FIA !





Au départ de Monaco, le goulet d'étranglement en laisse toujours quelques-uns sur le carreau.



L'avis d'Elwood

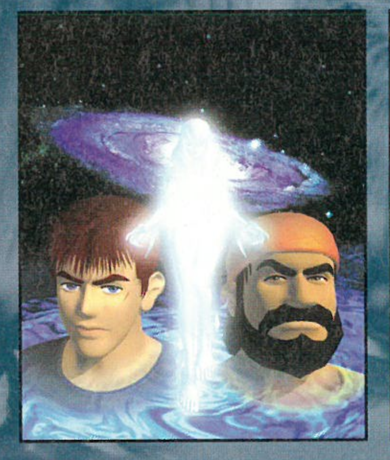
Monaco GP est un titre à deux facettes. A la fois très réaliste en mode Simulation et très « fantaisiste » en Arcade, il saura séduire deux publics radicalement différents. Une belle réussite, dont le seul défaut notable est l'absence d'un mode Carrière. Un détail au regard de ses nombreuses qualités.

L'avis de Willow

On s'étonne de l'absence du mode Carrière, ce dernier étant présent sur la version N64. Mais bon, hormis ce « petit » oubli et quelques ralentissements parasites, Monaco GP 2 est la simulation de course auto la plus réaliste du marché console. Un petit bijoux bien coriace !



Blue Stinger





Premier jeu d'action/aventure sur Dreamcast, Blue Stinger nous avait stupéfaits lors de sa sortie japonaise. Superbement réalisé, bien rythmé et parfois délirant, le titre avait tout de la bombe ludique... avant qu'Activision ne le transforme en pétard mouillé !

Confier à la jeune équipe de Climax Graphics la création du tout premier titre d'action/aventure sur Dreamcast, pouvait sembler risqué. En effet, les 18 membres de cette petite société, fondée le 2 décembre 1996, s'attelaient là à leur premier titre console. Pourtant, malgré un manque patent d'expérience, le dynamisme des développeurs allait vite faire la différence. Rapidement, les idées affluent. Les ébauches du scénario sont rédigées, les mécanismes de jeu se mettent en place et après plus d'un an et demi de travail acharné, Blue Stinger est sur le point de naître. Grâce à son aventure trépidante, ses monstres à foison histoire de ne jamais s'ennuyer, ses deux trois références à l'ère jurassique pour faire bonne mesure et sa superbe réalisation intégralement en 3D temps réel, oui, la Dreamcast venait bel et bien d'accoucher d'un titre exceptionnel ! Ainsi, malgré quelques erreurs de jeunesse, le plaisir de jeu restait intact et les chanceux qui purent s'y essayer en japonais ruinèrent allègrement bon nombre de leurs soirées. Nous les premiers.



Immersion totale

Blue Stinger compte à ce jour parmi les titres les plus impressionnants techniquement sur Dreamcast. Finis les décors en pré-calculé à la Final Fantasy ou Resident Evil, désormais les environnements les plus complexes peuvent être gérés en 3D avec une aisance déconcertante. Eblouissant. En fait, la finesse et la richesse des lieux est telle que le rendu graphique donne l'impression d'évoluer dans un véritable dessin animé interactif ! Non, non, je vous assure que je ne m'emporte pas. Alors, sans même pénétrer au cœur de l'aventure à proprement parler, se promener dans l'île procure déjà un plaisir simple, celui de la beauté esthétique. Du complexe commercial aux mille couleurs, au lugubre centre de recherche, en passant par les entrepôts réfrigérés, vos pauvres petites rétines vont en prendre pour leur grade. Un vrai régal. Tiens, c'est amusant mais ça me fait penser que je ne vous avais pas encore révélé que Blue Stinger tenait plus du film hollywoodien que du « survival horror ». Bah voilà, c'est chose faite. Ainsi, tandis que les amateurs d'ambiances glauques seront quelque peu déboussolés (même si les passages gores n'ont pas été oubliés), les fans d'actions rythmées et d'effets spéciaux tape-à-l'œil exulteront. Comment cela se traduit-il dans le jeu ? Eh bien, de mille et une manières, à commencer par les jeux de lumière extraordinaires, les portages d'ombres stupéfiants de réalisme, mais aussi l'utilisation des armes. Vous vous en rendrez vite compte, ces dernières deviennent un prétexte à une débauche d'effets saisissants comme seule la Dreamcast est capable d'en proposer actuellement. Bien évidemment, chacun aura ses préférences, mais le bazooka, le lance-napalm et le sabre laser devraient aisément faire l'unanimité avec leurs somptueux éclairs et autres déluges pyrotechniques. Franchement, il serait vraiment mesquin de ne pas en faire profiter les monstres.



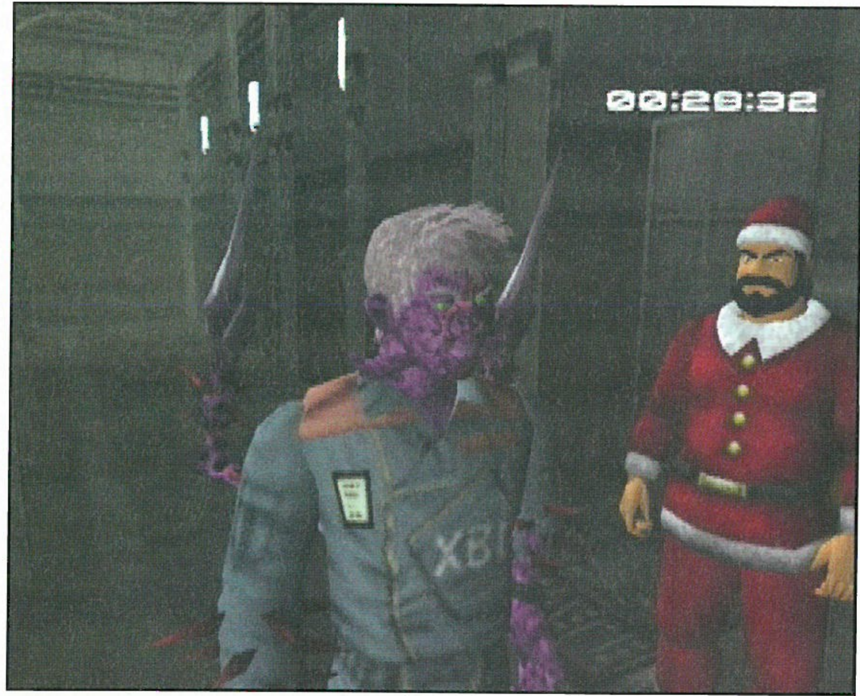


Voilà typiquement le genre de prédateur qu'on n'apprécie pas spécialement de rencontrer. Désolé.

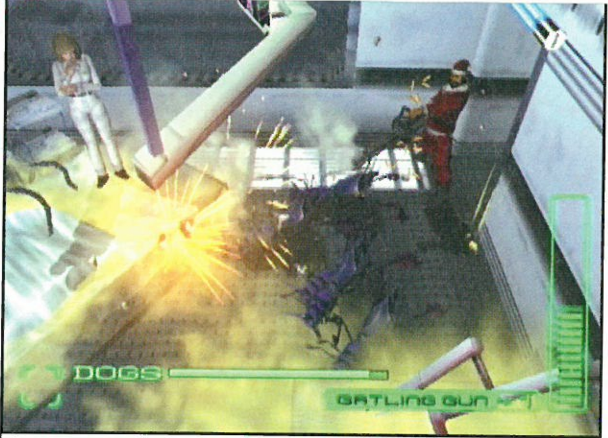


fiche technique

Editeur	Activision
Développeur	Climax Graphics
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	moyenne
Continue	sauvegarde
Spécial	compatible vibration pak
Existe sur	rien d'autre



Eliot subira quelques mutations en cours d'aventure. Attendez-vous à des passages cultes.



Qui a dit que le père Noël était une ordure ? Bon, un peu bourrin, ça ok !



Durant l'aventure, il est possible d'alterner entre Eliot et Dogs. Chacun dispose bien évidemment d'attributs propres.



Le gérant du Rat Bar cultive une mentalité très proche de celle du charmant Jabba the Hut.

Enfin, comme si cela ne suffisait pas, l'excellente bande son signée Toshihiko Sawatari accompagne si bien l'aventure et les phases de jeu sont si variées (quelques passages cultissimes) qu'on était en droit de voir en Blue Stinger un jeu quasi parfait… Hélas, c'était sans compter avec le coup de poignard dans le dos asséné par Activision !

Massacre à la tronçonneuse

Massacré, oui, Activision a massacré Blue Stinger ! L'arme du crime est immédiatement repérable : les angles de caméra ! A l'origine, Climax Graphics s'était alloué les service de Pete Von Sholley (Mars Attacks, James et la Pêche Géante, The Mask). Ce dernier avait disposé son jeu de caméra d'une manière très, voire trop hollywoodienne et l'alternance entre les larges travellings audacieux et les plans serrés avait



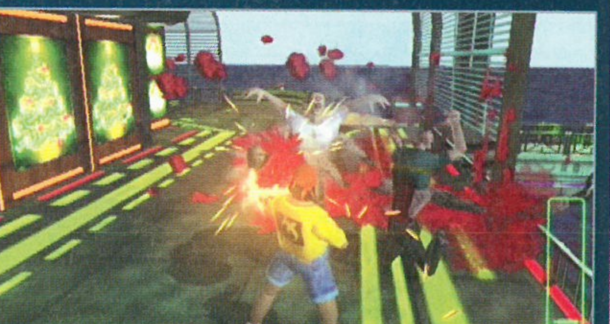
Une décharge de bazooka suffira à nettoyer allégrement une zone infestée de monstres. Un superbe effet en prime.

Ames sensibles, méfiez-vous…

Derrière ses allures proprettes et son design très dessin animé, Blue Stinger n'en est pas moins un jeu d'action assez féroce. En effet, bien qu'on se situe très loin de l'ambiance lugubre d'un Resident Evil, les passages gores n'ont pas pour autant été oubliés… bien au contraire. Une fois encore, le jeu se destine aux joueurs matures. Les autres passeront leur chemin, officiellement en tout cas.







Poursuivi par une vague de flammes, Eliot cherche refuge au sommet de cet immense conteneur. Spectaculaire.





Quel est exactement le rôle de cet être évanescent ? Le mystère planera longtemps.



La vue subjective permet d'observer les lieux en détail. Anecdotique toutefois.

Omake ? Kezako ?

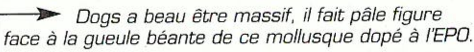
Une fois le travail achevé, les développeurs de Climax Graphics ne se gênent pas pour enfiler la casquette de joyeux lurons. Une visite sur leur site (http://www.cgstudio.co.jp) et plusieurs autres éléments nous permettent de l'affirmer. En ce qui concerne Blue Stinger, ils se sont fait un malin plaisir de le truffer de petits gags plus ou moins fins. L'un d'entre eux ne sera accessible que pour les possesseurs de PC. Pour y accéder, il s'agit d'insérer votre GD-Rom dans votre bécane Windowsifiée pour découvrir un menu caché baptisé Omake ! Une fois ouvert, vous y découvrirez quelques jolis visuels du jeu, mais surtout des images représentant certaines héroïnes dans des tenues, hum, plutôt affriolantes. Vous pourrez ainsi admirer la charmante Janine, à qui le bikini va décidément mieux que son ringard costume orangeâtre. Pour ceux qui apprécient la dérision, la collection printemps/été des couturiers de Climax Graphics vaut alors le détour.



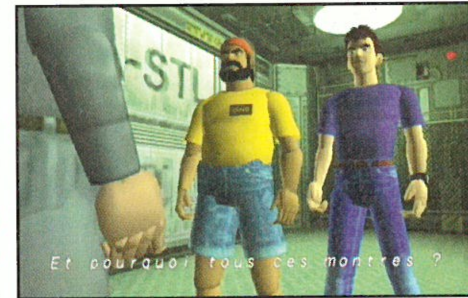
perturbé de nombreux joueurs. Soucieux de ces remarques, Activision nous avait promis, pour notre belle version française, de gommer ces petites imperfections. Le pire, c'est qu'on y croyait... Bilan final : nous détenons la certitude que les Américains ne connaissent absolument pas le, oh combien savant, « concept du juste milieu ». Désormais, les caméras sont beaucoup trop plongeantes, inlassablement braquées sur votre charmant minois, ce qui a pour effet immédiat de restreindre incroyablement votre champ de vision. Pire, il sera alors fréquent que vos ennemis soient masqués même lorsqu'ils vous attaquent ! Soyons franc, à cause de ces choix de caméra aberrants, Blue Stinger perd de son charme mais, plus grave encore, devient quasiment injouable par moment ! A force de lutter avec les caméras, le plaisir de jeu s'estompe rapidement. L'ensemble reste de toute beauté, l'aventure demeure toujours aussi rythmée, mais Blue Stinger a perdu de sa force. Si la version japonaise était excellente, en France vous ne découvrirez qu'un jeu assez moyen... Rageant !

Gollum





Dogs a beau être massif, il fait pâle figure face à la gueule béante de ce mollusque dopé à l'EPO.

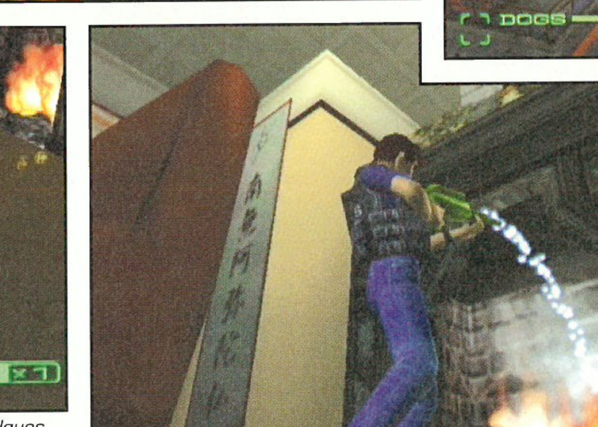




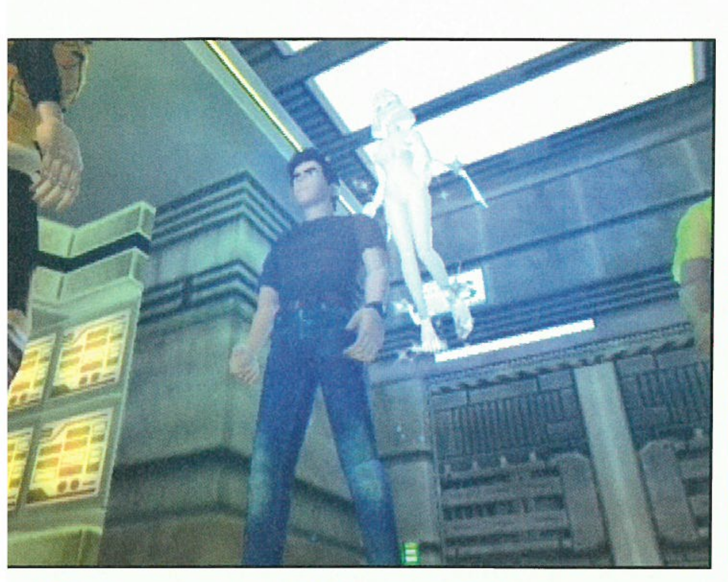


Les douilles s'éjectent alors que vos ennemis s'affaissent. La Gatling, une arme d'homme... euh, de barbare.

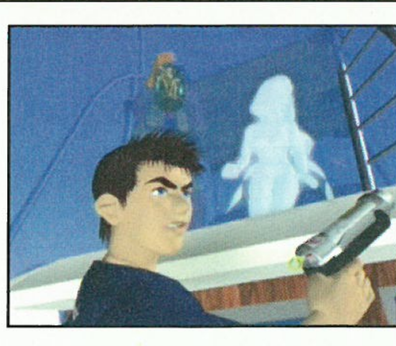
Fête de Noël qu'ils disaient. Ben tant qu'à faire, offrez quelques plombs à vos ennemis en guise de cadeaux.



Résoudre des énigmes à coups de pistolet à eau, il n'y a que dans Blue Stinger que vous trouverez ça !







Le design des monstres est aussi surréaliste qu'effrayant.

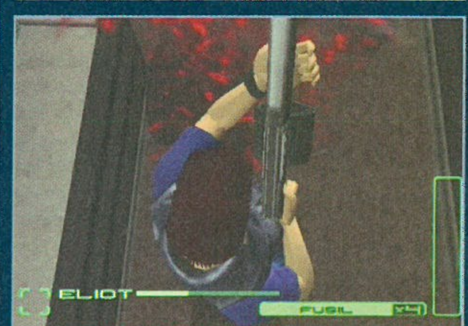


Arrêtez de soulever la jupette de cette charmante écolière ! En tout cas, c'est ce dont elle se plaindra, en japonais s'il vous plaît !

A bas les caméras !

Franchement, je ne parviens toujours pas à comprendre ce qui a bien pu se passer avec ces foutus angles de caméra. Les développeurs ont reprogrammé le jeu au resto ? Un concurrent a glissé un vicieux bug dans la version finale ? Mystère sur les raisons de ce plantage monumental, certitude sur le résultat. Ainsi, désormais, lorsque vous pénétrerez dans une salle, vous découvrirez invariablement le très hérissé cuir chevelu du gars Eliot. Une pub subliminale pour une marque de shampooing a-t-elle été dissimulée ? Allez savoir. Pour ceux qui ne nous croiraient pas, voici quelques exemples des plus explicites. Un dernier renseignement : la vue subjective ne sert vraiment pas à grand-chose, mis à part à vous faire serrer par des monstres. Pour nous il n'y a pas photo, comme d'hab' la version jap' est bien supérieure à la V.F. ! Il serait temps que les éditeurs commencent à le comprendre aussi.





Notes

16 Technique
Le moteur 3D très performant permet d'afficher des environnements complexes et réalistes.

17 Esthétique
Des textures riches pour de superbes décors. Une touche manga assez sympa.


14 Animation
La démarche des héros manque un peu de souplesse. On notera aussi d'infimes ralentissements.


11 Maniabilité
Des angles de caméra si catastrophiques qu'ils rendent parfois le jeu presque injouable !


15 Sons
Des musiques d'ambiance plutôt réussies et des bruitages bien pêchus.


16 Durée de vie
Plus d'une dizaine d'heures de jeu seront nécessaires pour s'enfuir de l'île. On ne s'ennuie pas.

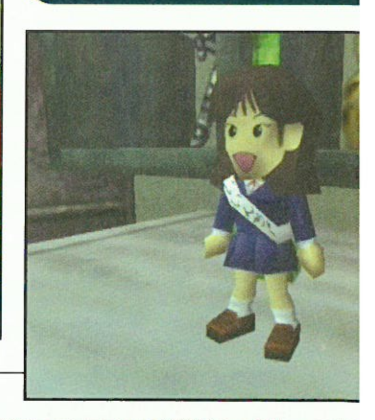

Plus
Le premier véritable jeu d'aventure sur Dreamcast. L'action toujours relancée.


Moins
Les angles de caméra apocalyptiques. Des héros au look ringardos.


6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Une fois Blue Stinger achevé, la jeune équipe de Climax Graphics s'est attelée à l'élaboration d'un nouveau titre Dreamcast. Pas le temps de souffler. D'après plusieurs sources, le jeu serait en phase terminale de développement et devrait bientôt être dévoilé. Nous vous tiendrons bien évidemment au courant.



L'avis de Gollum

Abomination ! Franchement, j'adorais Blue Stinger mais cette version européenne m'a complètement dégoûté. La faute aux nouveaux angles de caméra aberrants qui brisent la magie du jeu, tout en le rendant quasi injouable. Pfuiii, quel gâchis !

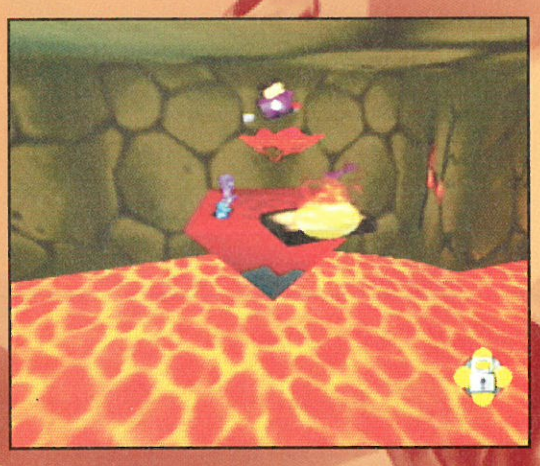
L'avis de RaHaN

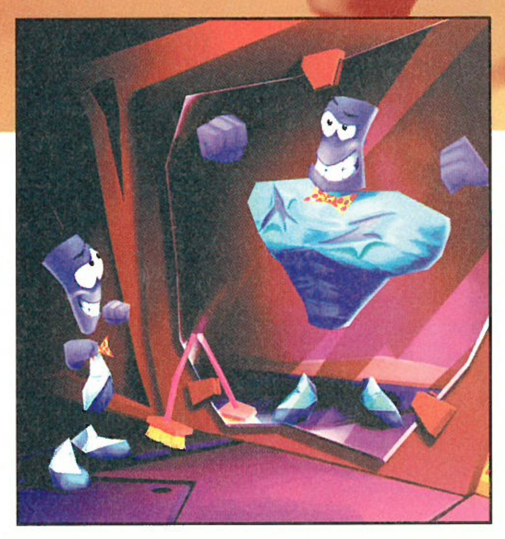
Blue Stinger est un bon petit jeu, au scénario sympatoche et à la réalisation très honorable. Malheureusement, cette version française souffre de défauts de caméra trop présents, alors qu'ils auraient dû être justement supprimés. Quoi qu'il en soit, c'est un bon achat pour s'amuser un peu en attendant des jeux avec un peu plus de « corps ».





Tonic Trouble





Dans la vie, il y a les bordéliques et il y a les gens soigneux. Ed, l'extraterrestre, fait partie de la 1re catégorie. Il est d'ailleurs assez curieux qu'on lui ait demandé de s'occuper du ménage...

En s'occupant du rangement dans le vaisseau, Ed a laissé tomber une canette qui est venue s'écraser sur Terre (Comment ? Oui, oui, il y a de la pesanteur dans l'espace...). Le contenu de cette dernière à tôt fait de modifier la flore et de faire de Grögh, un pauvre viking alcoolo, un être démoniaque en quête de puissance et de pouvoir. A côté de ça, les rivières se remplissent de sangria – certains diront que ce n'est pas un mal - les pyramides se renversent et des montagnes de neige poudreuse s'érigent comme par enchantement. Même si cela peut en amuser quelques-uns, Ed ne peut pas laisser passer cela et part sur Terre réparer son erreur. Une tâche de longue haleine.

De ville en ville...

Tout commence avec une rencontre : celle de Suzy. Cette charmante jeune personne va vous demander de délivrer « le Doc », son papounet chéri. C'est en partant à sa recherche que vous – Ed – vous rendez compte de la façon dont la Terre a été modifiée : les légumes sont devenus de véritables prédateurs carnassiers et font tout pour vous barrer la route. Et ils ne lâchent pas le morceau, maltraités comme ils l'ont été pendant des siècles... Une fois le Doc délivré, ce dernier vous demande d'aller lui récupérer six ressorts dans le quartier général des légumes. Puis ce seront six hélices,

Les espaces au-dessus du vide sont souvent étroits et non exempts de dangers...





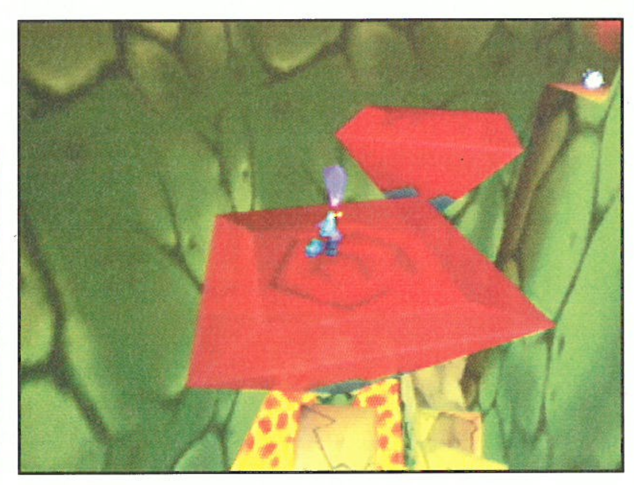
Ne pas lâcher prise, surtout...



Un petit jeu sympathique mais en deçà de Rayman 2

fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de niveaux	11
Spécial	Un héros mauve
Existe sur	PC





dans un autre endroit, et ainsi de suite. Tonic Trouble se résume, en fait, à une succession de missions à remplir sur les ordres du Doc qui, en échange, vous aide en fabriquant différents objets. Tout cela a un côté systématique assez fatigant mais bon, on s'y fait.

... et de, euh, bonus en bonus

La récupération de bonus est une priorité absolue dans Tonic Trouble. Au travers de tous les niveaux, par exemple, 180 bonus antidotes sont disséminés. Eh bien, sachez qu'il vous faut en récupérer au moins 160 pour, à la fin du jeu, annuler les effets négatifs de la canette. Ceci cumulé aux bonus santé, aux objets à récupérer et tutti quanti, on passe en fait son temps à sauter de plate-forme en plate-forme pour aller chercher tout ce qui traîne, dans les endroits les plus éloignés. A la longue, il faut avouer que c'est assez lassant. Amusant, Tonic Trouble l'est indéniablement. Il est même presque attachant. Seulement voilà, il y a les jeux qui sont touchés par la grâce et d'autres pas. Ça n'est malheureusement pas le cas pour le jeu d'Ubi Soft. L'idée de faire évoluer Tonic en lui conférant de nouvelles capacités (il possède un bâton spécial qui lui sert d'abord à frapper ses adversaires, puis ensuite fait office de levier ou encore de sarbacane) est bonne mais ne rehausse que peu l'intérêt de jeu. Un titre au capital sympathie certain qui plaira tout de même aux moins exigeants.

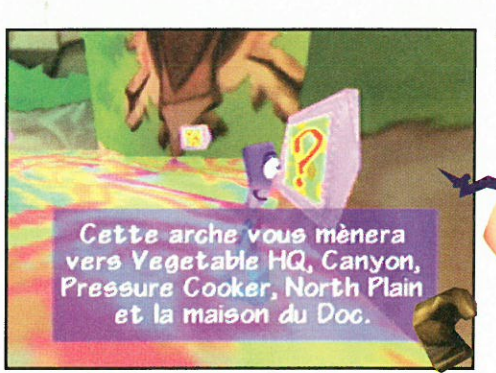
Chris



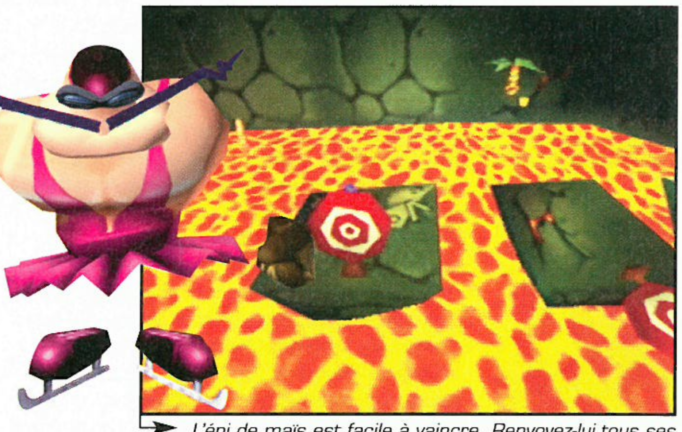
Transformé en super balèze grâce à la barre Crunch (sponsor officiel), Ed écarte d'épais barreaux sans le moindre effort.



Entraînement au tir à la sarbacane sur des moutons qui volent. Tout est normal.



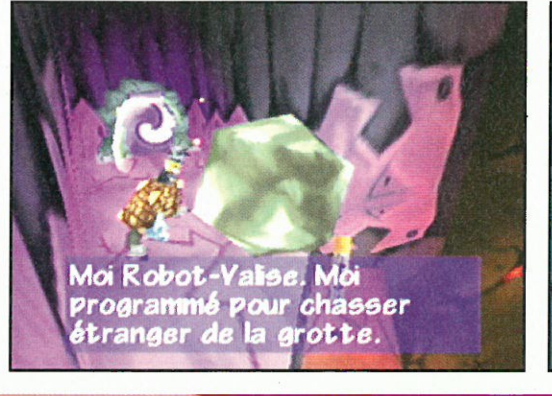
Cette arche vous mènera vers Vegetable HQ, Canyon, Pressure Cooker, North Plain et la maison du Doc.



L'épi de maïs est facile à vaincre. Renvoyez-lui tous ses grains en vous écartant des cibles au dernier moment.

Le Tonic World

Les différents niveaux de Tonic Trouble sont évidemment tous plus décalés les uns que les autres. Lorsqu'il débarque sur Terre, Ed dévale tout d'abord les pistes enneigées d'une immense montagne. Jusque-là, pas de problèmes. Une fois la glissade terminée, Ed débarque dans la plaine Sud, calme et tranquille, où l'attend Suzy. Ce sera un peu son point de départ pour la plupart des destinations qui suivront. De multiples panneaux indicateurs (il y en a partout ; on se paume facilement) vous emmènent vers des portails qui servent de portes d'accès aux niveaux supérieurs : quartier général des légumes, canyon, plaine nord, glacier cocktail, pyramides, cocotte minute, fief de Grögh, tour infernale... A la seule évocation du nom des différents niveaux, on peut déjà imaginer ce qui nous attend. Il est évidemment nécessaire de les traverser dans un ordre précis. Vous n'aurez pas, au départ, les capacités nécessaires pour réussir à traverser certains univers...



Moi Robot-Valise. Moi programmé pour chasser étranger de la grotte.

Notes

14 Technique
Rien de transcendant ici pour de la N64. La 3D tient la route, point.

12 Esthétique
Personnages amusants mais sans charisme et ennemis débiles à souhait. Couleurs criardes.

15 Animation
Une fluidité d'ensemble assez appréciable. Le moteur 3D est bon.

13 Maniabilité
Des commandes simples au service d'un gameplay moyen (difficultés à appréhender certains sauts).

11 Sons
Les mélomanes ne trouveront pas là matière à inspiration. Ambiance sonore classique.

13 Durée de vie
Une expérience amusante vous attend ici mais, quand vous en aurez fait le tour, ce sera vraiment fini.

+ Plus
Ambiance gentiment débile. De bonnes idées relèvent le challenge.

– Moins
Pas très attirant (réalisation moyenne). On passe son temps à récupérer des bonus.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Michel Ancel, créateur de Rayman, s'est également occupé du développement de Tonic Trouble. On sent bien ici son amour des univers décalés et oniriques où tout se veut un peu délirant. Un titre qui ressemble un peu trop à Rayman 2 sans toutefois en posséder les qualités, voilà ce qu'on retiendra de Tonic Trouble.

L'avis de Chris

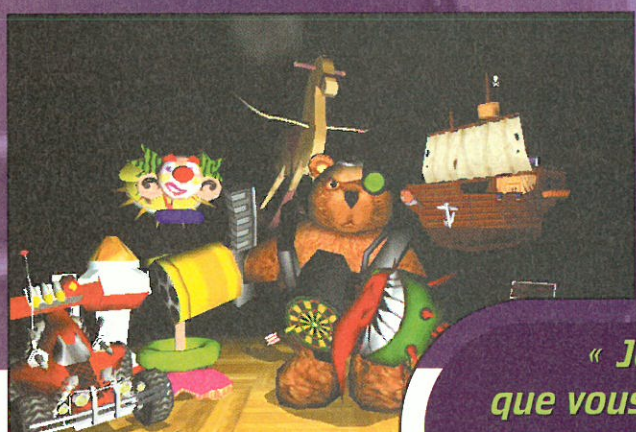
Il est curieux de voir qu'Ubi se fait de la concurrence en sortant, à peu près en même temps, deux titres du même genre : Rayman 2 et Tonic Trouble. Les voies du marketing sont parfois impénétrables... Cela étant dit, Tonic Trouble n'est pas mauvais. Il est seulement moyen. De nos jours, ça ne suffit malheureusement plus...

L'avis de Kendy

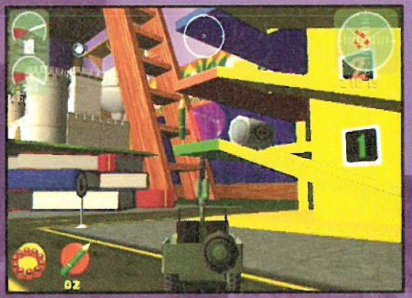
Tonic Trouble n'a rien du jeu inoubliable mais son atmosphère débile et ses personnages ridicules le rendent amusant. Très répétitif dans son déroulement, vous ne devrez que zoner dans les niveaux pour récupérer des options indispensables à votre progression. Cela dit, le mélange d'étrangetés et de plates-formes pourra peut-être séduire les joueurs les moins exigeants.



Toy Commander







« Je suis le maître des jouets ! ». Voilà ce que vous pourrez proclamer, paddle à la main, lorsque vous vous serez essayé à Toy Commander. Mais, avant, il faudra réaliser des prouesses...

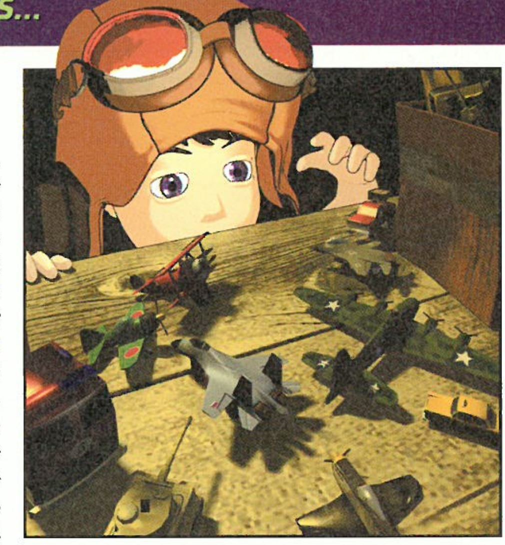
Tout commence de façon assez anodine. Guthy, petit garçon très gâté, maltraite un peu trop ses jouets. Le temps passant – et l'imagination du gamin se développant – les jouets se révoltent, menés par le terrible ours en peluche Hugolin. S'ensuit une terrible bataille dans laquelle Guthy – c'est-à-dire vous – doit affronter ses jouets à travers des dizaines de missions différentes. Le principe est amusant et le concept original. En fait, dans le jeu, il faut imaginer vos jouets comme des objets que vous tenez « à bout de doigts », comme dans la réalité. Le truc, c'est qu'ici votre main est invisible. Cela vous permet toutefois de défier certaines lois, comme celle de la gravité, et de faire rouler une voiture sur les murs, à la verticale. Une excellente idée. Voyons comment tout cela se concrétise...

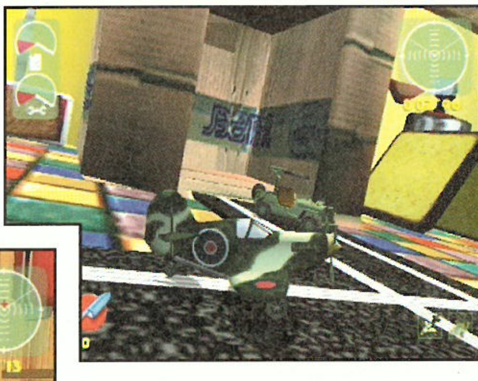


Le convoi ennemi est protégé par des tanks. Avec votre pauvre camion, vous ne faites pas le poids.

Un concept inattaquable

Toy Commander est un jeu attachant. Vraiment. L'univers enfantin des jouets est fidèlement retranscrit ici, et le titre foisonne de détails et d'idées. En fait, le jeu est divisé en différentes pièces (tout se passe dans une maison) et, à chaque fois, vous avez plusieurs missions à remplir avant d'affronter un boss. Quatre types de missions vous attendent (voir encart), réclamant chacun certaines qualités. Selon les situations, un ou plusieurs véhicules sont mis à votre disposition (il y en a plus de trente en tout). Jeep, hélico, tank, sous-marin, avion, montgolfière... Vous allez conduire ou devoir affronter des tas d'engins différents. Chacun possède ses propres caractéristiques, bien sûr, et peut utiliser différentes armes (« gommes-bombes », « crayons-missiles », etc.). A chaque niveau correspond un temps de référence, accompli par le boss de l'endroit. Il faudra battre ces temps pour pouvoir affronter ledit boss. Et il faudra vaincre le boss pour pouvoir utiliser ses capacités lors du combat final contre Hugolin. On nous incite ici à toujours faire de notre mieux et c'est plutôt une bonne chose, vu qu'à la base, avouons-le, nous sommes pour la plupart attirés par la facilité...







Godzilla habillé en lapin. Il fallait oser mais l'idée est plutôt rigolote.

fiche technique

Editeur	Sega
Développeur	No Cliché
Genre	Course/tir
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continue	Infini
Nbre de missions	50
Spécial	Compatible Vibration Pak
Existe sur	Rien d'autre

De la variété des missions

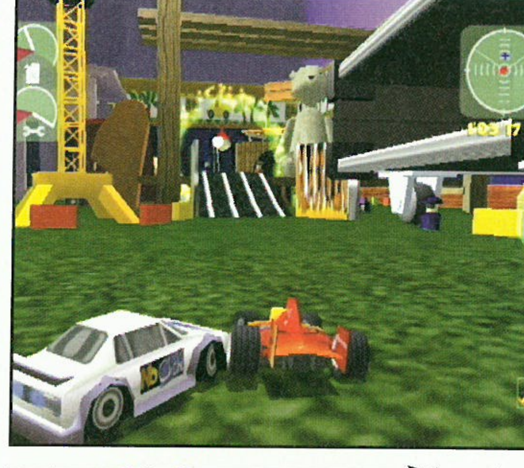
Quatre types de missions vous attendent dans Toy Commander. Sans être totalement différentes, elles se ressemblent parfois un peu mais ne vous demandent pas d'atteindre les mêmes objectifs. Passons-les donc rapidement en revue.

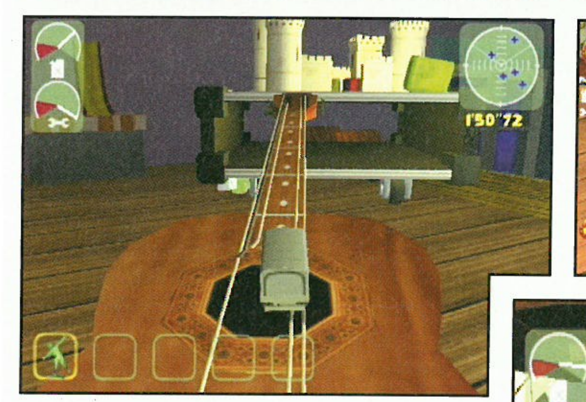
1) La course. Lors des courses, il faut passer entre des anneaux (checkpoints) et essayer de terminer au moins parmi les trois premiers. N'hésitez pas à bousculer vos adversaires, tous les coups sont permis.

2) Les missions de « dextérité ». Ici, vous avez un objectif à remplir : mettre du sucre dans une tasse, éteindre une mèche... Vos déplacements doivent être précis – utilisez les nombreuses vues mises à votre disposition – et rapides, lorsque la situation l'exige.

3) Les missions de guerre. Tout est simple. Vous êtes dans un appareil, les ennemis ont les leurs et il faut qu'un des deux camps gagne. La bonne utilisation des différentes armes est primordiale. Repérez la position des bonus partout dans la pièce avant de vous lancer au cœur du combat.

4) Les missions « Wargame ». Ce sont vos soldats – armés de fusils ou de bazookas - qui font le travail à votre place. Vous les embarquez dans votre camion et les disposez sur le champ de bataille aux endroits stratégiques. Votre principal objectif, en fait, est de ne pas exploser sous les tirs ennemis.





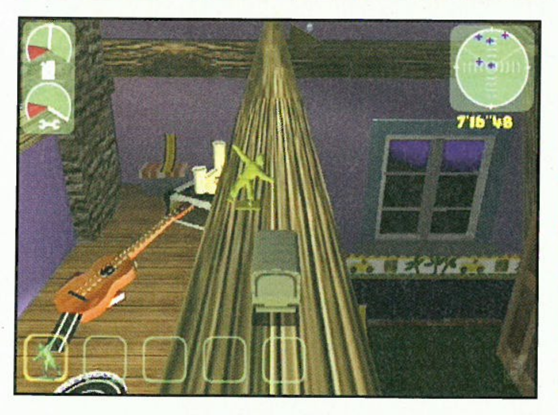
Le mode multi-joueurs propose plusieurs variantes. Ici, c'est le « capture the flag » : allez récupérer le drapeau ennemi.

Mais une jouabilité perfectible

Au-delà de son côté attachant, Toy Commander possède une autre facette : il peut se révéler très énervant ! D'abord, on ne comprend pas toujours ce qu'il faut faire pendant une mission. Cela peut paraître étonnant car le jeu est simple, mais malgré le radar et les conseils du briefing, il faut parfois tourner un petit moment avant de saisir qu'il faut récupérer tel objet pour s'en servir à tel endroit, puis abattre telle cible, etc. C'est un peu idiot et fatigant, surtout si c'est une volonté délibérée. Ensuite, les commandes se révèlent parfois frustrantes. On essaie de faire atterrir son avion et de l'arrêter et, hop, il continue sur sa lancée. Impossible aussi de stopper complètement les moteurs en vol. Et si j'ai envie de me crasher alors, je n'en ai pas le droit ? On a également du mal à se repérer en mode course et à anticiper sur les virages, pour atteindre les différents checkpoints. Au final, pour être bon à Toy Commander, il faut recommencer chaque niveau plusieurs fois et apprendre ce qu'il faut faire par cœur. Question fun, ça n'est donc pas vraiment ça. Maintenant, le jeu renferme de vraies qualités et, grâce à son mode multi-joueurs, il jouit d'une assez bonne durée de vie. Jetez-y donc un coup d'œil en magasin. Vous pourriez peut-être craquer...

Chris

Tirer sur le chat est irrésistible. Ça ne rapporte malheureusement rien...





Notes

15 Technique
Tout l'univers d'une maison modélisé ; bel effort. Fort bien représenté, mais peut-être un peu trop « géométrique ».

14 Esthétique
Le résultat, joli et coloré, fait très clean mais manque un peu de vie. Vous me direz, ce sont des objets...

17 Animation
Très peu de ralentissements, même en multi-joueurs. La Dreamcast gère, et c'est plutôt rassurant.

14 Maniabilité
Des commandes simples mais parfois rebelles gâchent un peu le plaisir de jeu.

14 Sons
Ambiance sonore réussie. C'est la guerre pour de faux à la maison. Musiques un peu trop synthétiques.

15 Durée de vie
Battre les temps de référence représente un vrai challenge. A la longue, c'est malheureusement lassant...

+ Plus
De nombreuses missions originales et plein de véhicules différents.

– Moins
Difficile et souvent énervant, il ne paraît que moyennement destiné aux plus jeunes.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

No Cliché, le studio de développement français à l'origine de Toy Commander, compte beaucoup sur son premier titre Dreamcast pour imposer sa marque. En l'occurrence, le pari ne semble qu'à moitié réussi. Mais d'autres projets sont en cours, et l'avenir sera peut-être plus radieux.

L'avis de Chris

Lorsqu'on me présente un jeu à l'univers gamin, j'ai envie qu'il soit immédiatement fun. Ici, ce n'est pas le cas. On insiste, on se dit que c'est rigolo de slalomer entre les robinets ou bien de se cacher derrière la litière du chat, mais la recette ne fonctionne qu'à moitié. C'est dommage, Toy Commander avait presque tout pour lui...

L'avis de T.S.R.

N'y aurait-il pas un décalage entre le public visé par Toy Commander et le public qu'espère atteindre Sega avec la Dreamcast ? Les fameux « early adopters » n'ayant sans doute pas 6-8 ans, on se demande si Toy Commander n'arrive pas un peu tôt. Techniquement très impressionnant, le jeu s'avère toutefois difficile à prendre en main.



Trick Style







Pour leurs débuts sur Dreamcast, Acclaim et Criterion Studio surfent sur la vague des sports de glisse. Un premier essai esthétiquement très réussi mais sorti dans la précipitation. Explications...

Tout le monde ici est du même avis, Trick Style aurait mérité un ou deux petits mois d'attention supplémentaires. Je sais, je sais, il y a des impératifs commerciaux à respecter, des réalités économiques et tout et tout. Du coup, les responsables du marketing d'Acclaim ont tellement psychoté, qu'ils sont super en avance. Eh oui, au moment où je tape à toute berzingue sur les touches de mon clavier (raaaahh, on est à la bourre !), Trick Style est déjà dans les linéaires de certains magasins... Rappelons que nous sommes le 10 septembre et que la Dreamcast n'est pas encore sortie ! Comme une impression de déjà-vu, hein ? L'éditeur est coutumier de la chose. Rappelez-vous, Acclaim nous avait déjà fait le coup avec le premier Turok ! Mais attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas écrit, ce titre de glisse 100 % arcade mettant en scène des overboards (le skate de Michael J. Fox dans Back to the Future) n'est pas un mauvais jeu. Les toutes premières parties sont d'ailleurs un enchantement pour les yeux. Les décors bénéficient de textures variées, d'éclairages temps réel spectaculaires, les couleurs pètent et vos skaters futuristes, en plus d'avoir un bon look, sont dotés d'attitudes très naturelles (on est loin de la rigidité des riders de Cool Boarders DC !). Bref, à cet instant précis, on y croit.

Deux défauts majeurs

Malheureusement, comme c'est le cas pour la majeure partie des titres développés à la quatrième vitesse, Trick Style souffre d'un manque flagrant de finition. Si ce jeu propose une partie « free-style » (il s'agit, en fait, de mini challenges acrobatiques que vous devrez effectuer à l'intérieur d'un dôme parsemé de rampes, de bowl et de half-pipe), il faut savoir que ce titre est avant tout un jeu de course et c'est là que le bât blesse. Le moteur 3D n'est malheureusement pas tout à fait à la hauteur de la réalisation graphique. Compte tenu des capacités de la Dreamcast, on pouvait espérer une animation en 60 images par seconde. Tiens, pour tout vous dire, on se serait même contenté d'un petit 30 images par seconde. Le « frame rate » de Trick Style atteint rarement ces scores et chute violemment dès qu'il y a plus de trois concurrents à l'écran ou lorsque les décors affichent un niveau de détail important. Bref, ça saccade violemment. Autre problème, l'impression de vitesse se révèle assez décevante même avec les boards les plus rapides... La présence de









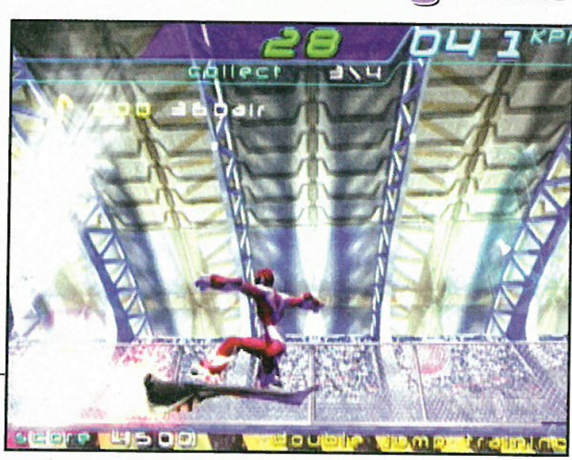
Les mouvements des riders sont très réussis. L'un des points forts du jeu.

fiche technique

Editeur	Acclaim
Développeur	Criterion Studio
Genre	Arcade
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre de circuits	18
Spécial	Compatible Vibration Pak
Existe sur	PC CD-Rom

Un manque de speed et de fluidité assez gênant

Des ralentissements incompréhensibles et une impression de vitesse peu convaincante pour un jeu de course.



Une beauté graphique incontestable.





Sur certains circuits, vous avez la possibilité d'emprunter des faisceaux d'énergie, pour dépasser vos adversaires.

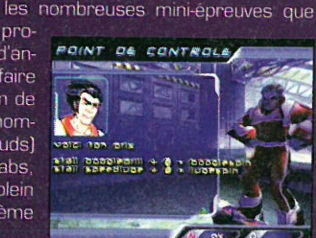
bornes accélératrices à la WipEout ne change pas grand-chose non plus. Très honnêtement, ce manque de fluidité et de speed gâche un peu le gameplay. Certes, on peut s'y habituer, mais nous, ça nous fait rager. Car, au-delà de ses qualités esthétiques, le titre de Criterion Studio dispose d'un réel potentiel. Les tracés des 18 circuits sont, dans l'ensemble, très réussis, l'inertie de l'overboard est vraiment agréable et les petites épreuves du skate-park donnent du fil à retordre. Au final, on se retrouve avec un jeu, somme toute, assez moyen.

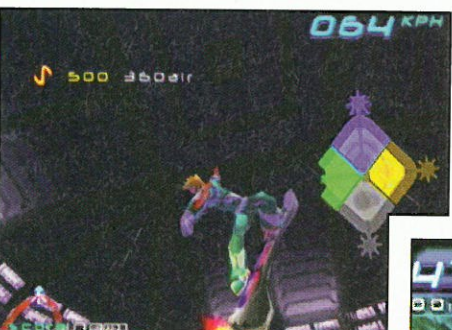
Willow

Ça se mérite



Comme son nom l'indique, Trick Style donne la possibilité de balancer des figures monstrueuses. Mais, à l'inverse d'un jeu de snowboard traditionnel, vous n'aurez pas accès aux tricks d'entrée de jeu. En début de partie, à part tenir sur votre overboard, vous ne savez rien faire. Pour apprendre les manipulations, rien de plus simple, vous devrez passer les nombreuses mini-épreuves que vous propose votre coach (passer au travers d'anneaux, attraper des boules d'énergie, faire un maximum de figures en un minimum de temps, etc.) Ce n'est qu'au prix de nombreux efforts (les challenges sont costauds) que vous pourrez enfin accéder aux grabs, aux rotations (360, back-flip...) et à plein d'autres acrobaties délirantes. Un système de progression vraiment original.









Notes



Technique
Le travail graphique est impressionnant mais les saccades du moteur 3D sont impardonnables.



Esthétique
De belles textures et des circuits variés. La modélisation des riders est très agréable.



Animation
L'impression de vitesse est assez décevante et le tout manque singulièrement de fluidité.



Maniabilité
L'inertie procure une bonne sensation de flottement. La caméra, un peu trop proche du rider, gêne parfois.



Sons
Les bruitages sont trop discrets, en revanche, les musiques sont exceptionnelles.



Durée de vie
Les mini-challenges sont assez corsés et il y a 18 tracés, mais il faut accepter les saccades.



Plus
La réalisation graphique. Les musiques, les tracés, l'inertie.



Moins
Le manque de fluidité. L'impression de vitesse.



Note d'intérêt

Plus loin...

Criterion Studio n'est pas un inconnu. Cette équipe de développement britannique est à l'origine de Red Line Racer (rebaptisé Suzuki Alstare Racing), de Scorched, un jeu de course futuriste très particulier sorti sur Saturn.

L'avis de Willow

Si j'ai bien trippé sur les challenges, les courses, elles, ne m'ont guère enthousiasmé, faute de sensations de vitesse et de fluidité. Avec un moteur 3D plus performant, Criterion Studio aurait pu faire de Trick Style une petite bombe ludique. Mais bon, a priori, les impératifs commerciaux en ont décidé autrement. Décevant.

L'avis de Kendy

Je me suis toujours méfié des jeux de skate futuriste. Il suffit de repenser à Psybadek ou à Streak sur PlayStation pour renforcer ma position. Sur Dreamcast, il semblerait que le schéma se répète avec Trick Style, qui propose des animations hachées et une inertie à se ronger les ongles jusqu'au sang ! J'accroche moyennement.

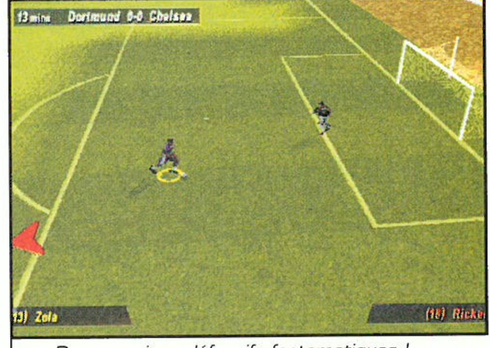


UEFA STRIKER

Alors que le jeu de foot de PAM se fait attendre, Infogrames nous livre ce mois-ci un petit en-cas footballistique, histoire de nous faire patienter. Dur, dur.

De nos jours, il est devenu très risqué de se lancer dans la simulation de balle au pied. On n'aura de cesse de vous le répéter, depuis 1998, EA Sports a imposé certains standards de qualité que les concurrents ne sont jamais parvenus à reproduire (mon petit doigt me dit que les choses, cette année, risque de changer, hé hé). Alors, quand un éditeur décide de tenter sa chance sur ce secteur du marché, que les fans de Raymond Barre n'hésiteraient pas à qualifier de monopolistique, il vaut mieux mettre toutes les chances de son côté. Par exemple, en choisissant un studio expérimenté. Car dieu sait si c'est difficile de programmer une simulation de foot... Il suffit de jeter un coup d'œil à toutes les productions qui ne sont pas signées EA Sports ou Konami ! Pour UEFA Striker, on ne peut pas reprocher à Infogrames d'avoir mal choisi son poulain. Il faut savoir que le développement a été confié à un vieux de la vieille : Rage Software. On leur doit notamment le premier Striker (qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires sur Atari ST et Amiga), Sensible Soccer et surtout le mythique Jonah Lomu Rugby distribué par Codemasters. Voilà, pour les présentations. Plus de 10 ans d'expérience dans le sport virtuel, ça, c'est un argument de poids.



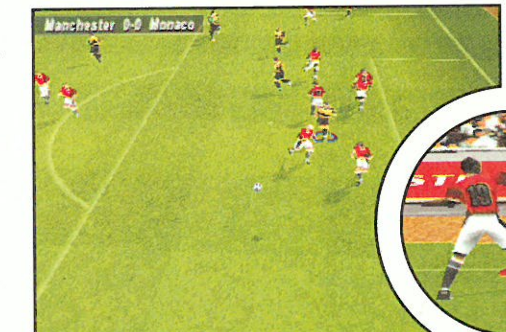


Des pressings défensifs fantomatiques ! Pourtant, Gullit et Glenn Roeder ont été consultants sur ce titre...

Impuissants

Et pourtant... Malgré toute leur expérience, les développeurs de Rage Software ne risquent pas d'inquiéter EA Sports et Konami. Trop de faiblesses, c'est le bilan que le fan de foot dressera après quelques matchs. UEFA a beau proposer des options de jeu fournies (9 types de compétitions, plus de 130 équipes avec les vrais noms des joueurs et des sets tactiques complets) et un mode entraînement véritablement original (cf. encart), il manque à ce titre l'essentiel. Tout d'abord, on ne peut pas dire que la réalisation technique soit repré-





Peu de variété et de réalisme dans l'animation des joueurs.



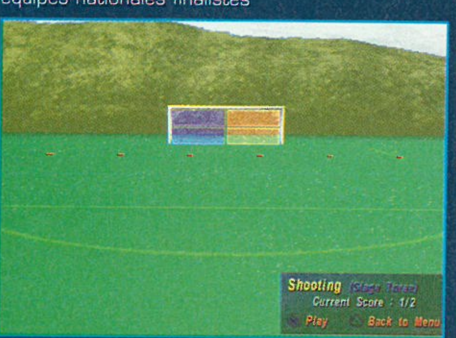
Le système de tir de coup franc et de corner est très bien pensé.

fiche technique

Editeur	Infogrames
Développeur	Rage Software
Genre	Simulation de football
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre d'équipes	140
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Dreamcast

La bonne idée

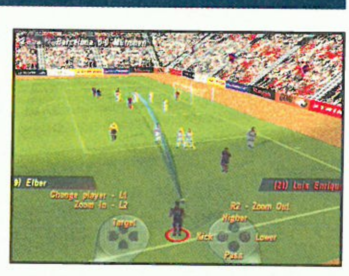
Le mode Training d'UEFA Striker est l'une des rares réjouissances de ce titre. Ce dernier se compose de 6 épreuves (shoot, passe, défense, centre et tête, penalties et coups francs) divisées en 10 stages assez difficiles, un peu à la manière des permis de Gran Turismo. Si vous obtenez une note de 8 sur 10 pour chacune d'entre elles, vous aurez alors accès à 2 nouvelles compétitions (Territories Cup, International Cup), aux équipes nationales européennes, aux équipes internationales, aux équipes nationales qualifiées et aux équipes nationales finalistes



Des sets tactiques relativement complets.

Un gameplay et une réalisation perfectibles

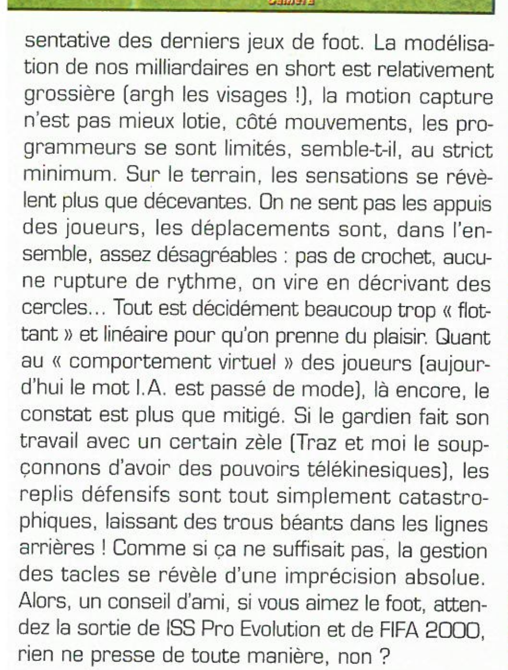







sentative des derniers jeux de foot. La modélisation de nos milliardaires en short est relativement grossière (argh les visages !), la motion capture n'est pas mieux lotie, côté mouvements, les programmeurs se sont limités, semble-t-il, au strict minimum. Sur le terrain, les sensations se révèlent plus que décevantes. On ne sent pas les appuis des joueurs, les déplacements sont, dans l'ensemble, assez désagréables : pas de crochet, aucune rupture de rythme, on vire en décrivant des cercles... Tout est décidément beaucoup trop « flottant » et linéaire pour qu'on prenne du plaisir. Quant au « comportement virtuel » des joueurs (aujourd'hui le mot I.A. est passé de mode), là encore, le constat est plus que mitigé. Si le gardien fait son travail avec un certain zèle (Traz et moi le soupçonnons d'avoir des pouvoirs télékinesiques), les replis défensifs sont tout simplement catastrophiques, laissant des trous béants dans les lignes arrières ! Comme si ça ne suffisait pas, la gestion des tacles se révèle d'une imprécision absolue. Alors, un conseil d'ami, si vous aimez le foot, attendez la sortie de ISS Pro Evolution et de FIFA 2000, rien ne presse de toute manière, non ?

Willow




Une réalisation graphique très décevante.

Notes


Technique — Très en deçà des standards actuels. Moteur de jeu fluide, 3D assez grossière.


Esthétique — La modélisation des joueurs fait vraiment peine à voir, heureusement les stades sont sympas.


Animation — C'est fluide, un peu trop rapide peut-être. La motion capture est peu détaillée et peu variée.


Maniabilité — Les déplacements de joueurs sont imprécis, on croirait jouer sur une patinoire.


Sons — Une bonne ambiance de stade avec une foule enthousiaste. Commentaires supportables.


Durée de vie — Les modes de jeu sont là mais le gameplay et la réalisation vous décourageront rapidement.


Plus — Le mode entraînement. Des options de jeu complètes.


Moins — La réalisation, la jouabilité. L'I.A. en défense.


Note d'intérêt 4/10

Plus loin...

Rage Software a été fondé par Paul Finnegan en 1992, son siège social se situe à Liverpool et emploie plus de 40 personnes. Le studio britannique a ouvert également deux antennes à Birmingham et à Newcastle. On leur doit notamment Darklight Conflict et Dead Ball Zone.



L'avis de Willow

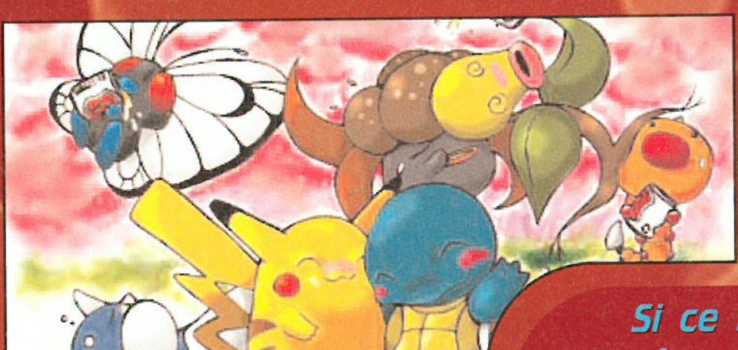
Il y a deux ans, UEFA Striker aurait peut-être eu sa place sur le marché. Aujourd'hui, il est totalement dépassé tant du point de vue ludique que technique. Au final, on ne retiendra de cette simulation de foot que son mode entraînement plutôt original. C'est bien peu et ça ne justifie en aucun cas son achat. A éviter donc.

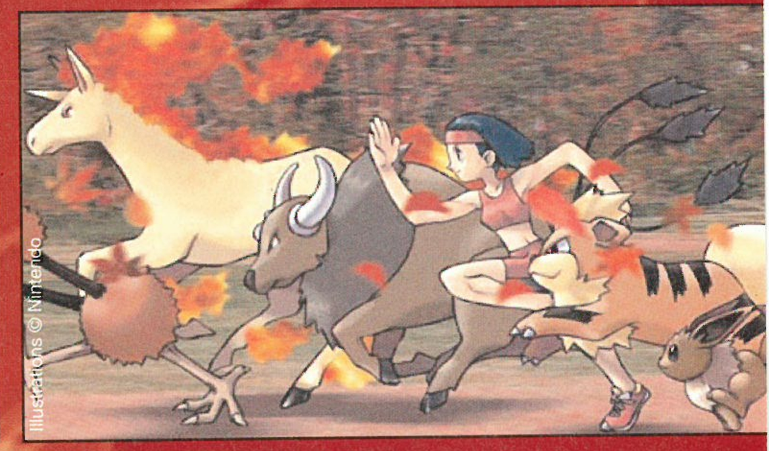
L'avis de Trazom

Joeur à ISS Pro Evolution depuis plus d'un mois non-stop et se mettre sur UEFA Striker, c'est comme sortir avec un top model et lui faire des infidélités avec... le boudin du coin ! La prise en main, le plaisir de jeu et l'I.A. des joueurs sont très mal finis, ça en devient crispant. Le genre de jeu auquel on s'essaye 2 ou 3 fois et qu'on lâche dare-dare.

Machine Game Boy   Genre RPG

Pokémon

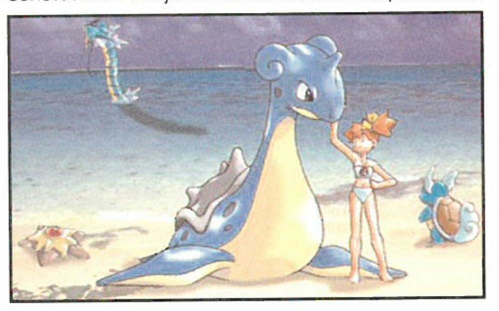




Illustrations © Nintendo

Si ce n'est pas déjà fait, la France sera bientôt envahie d'affiches, de spots et de campagnes de pub pour Pokémon. Une déferlante plutôt agréable, pour une fois.

Pour un jeu attendu, on peut dire qu'il tient plutôt bien ses promesses. Annoncé en France depuis bientôt deux ans (les premières créatures étaient apparues au Salon du jouet en janvier 98), Pokémon est aujourd'hui, enfin, disponible. Il était temps. Après le test effectué, en juin dernier, sur une version en langue anglaise, qui nous avait été envoyée un peu vite par Nintendo, voilà enfin la version française, qui va nous permettre de juger sur pièces de la qualité de la traduction. Première constatation : le jeu est assez enfantin, que ce soit dans le langage ou dans les noms des créatures. Ces derniers qui, en japonais déjà, étaient des jeux de mots, ont été repris, parfois sans traduction. C'est ainsi que « Carapuce » est le nom d'un Pokémon qui ressemble à une petite tortue. « Pikachu », par contre, restera bel et bien Pikachu dans la version française, le nom étant déjà internationalement connu (et puis, cela facilite la communication mondiale). En fait, alors que certains noms sont assez bien trouvés (Férosinge, Tentacool, Excelangue), d'autres sont carrément insupportables (Aéromite, Miaouss, Lippoutou). Ce problème a également été rencontré dans la version américaine, car les exigences de traduction donnaient priorité au sens des noms.





Principe génial et jeu culte

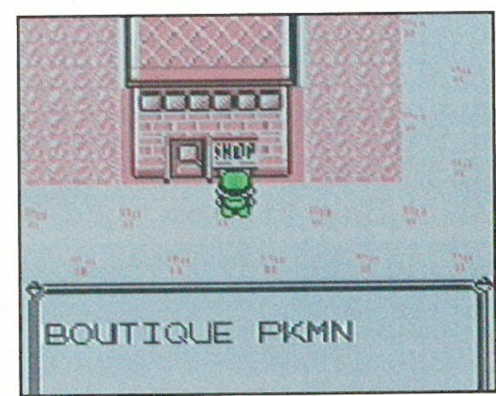
Ce qui a fait le succès de Pokémon auprès des jeunes, c'est bien entendu l'univers assez mignon et les créatures attachantes qui peuplent l'univers de ce soft. Le succès rencontré auprès des adultes, lui, trouve son explication non pas dans les graphismes, mais davantage dans le système de jeu qui est assez bien pensé. RPG classique, Pokémon met en scène un monde imaginaire mais contemporain dans lequel vivent des animaux bizarres, les Pokémon (du titre japonais Pocket Monsters). Le but est de devenir le meilleur entraîneur de Pokémon et, pour ce faire, vous devez défier les autres entraîneurs dans des duels - matchs selon le texte officiel - et leur prendre leur badge d'entraîneur. Une telle succession d'affrontements serait ennuyeuse comme la pluie s'il n'y avait le principe de capture et d'élevage des créatures. Au début du jeu, on reçoit un Pokémon mais, par la suite, il faudra les capturer soi-même ou les obtenir durant le jeu en parlant à certaines personnes. Et même ainsi, il ne sera pas possible de tous les obtenir, car Pokémon, décliné en deux



Les magasins dans lesquels pourront être achetés les Pokéball, qui servent à capturer les Pokémon.



Le mont Sélénite regorge de Pokémon de roche comme Racaillou. Un bon plan pour en capturer quelques-uns car, au début de l'aventure, ils vous serviront bien.

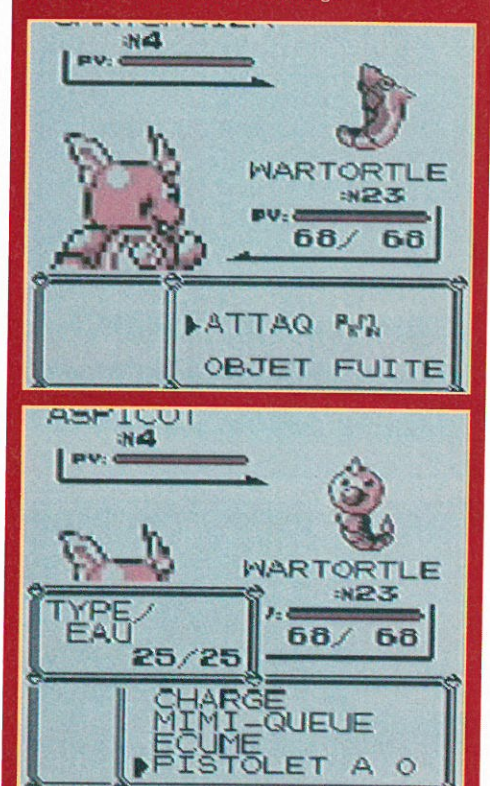


fiche technique

Editeur	Nintendo
Développeur	Nintendo/Game Freak
Genre	RPG
Nbre de joueur	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Nbre de Pokémon	151
Spécial	Mode link
Existe sur	Rien d'autre

Les menus coulissants

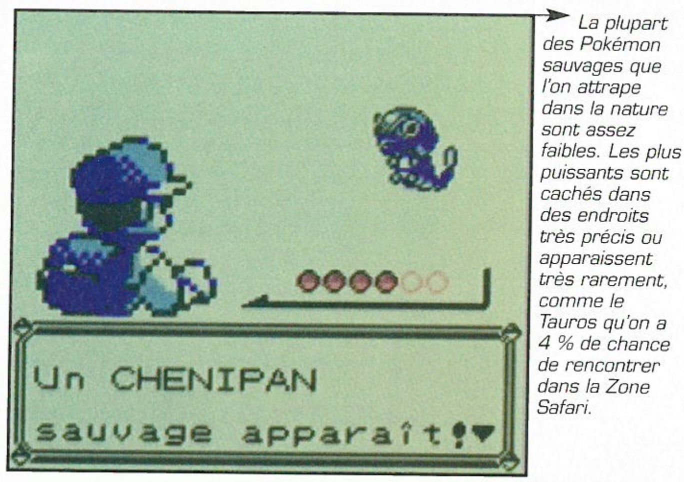
Chaque Pokémon, pour se défendre, ne peut utiliser que quatre attaques différentes. Lorsqu'il gagne de nouvelles attaques, c'est donc au joueur de décider la technique qu'il doit apprendre et celle qu'il doit oublier. Sachant que chaque Pokémon a des affinités avec un style de technique (feu, eau...), il va falloir être fin stratège.



versions (bleue et rouge) ne propose pas les mêmes monstres d'une cartouche à l'autre. Pour pouvoir obtenir toutes les bêbêtes, il faudra donc utiliser le mode link et trouver un pote qui possède une version différente de Pokémon. Scénario enfantin mais riche en rebondissements, créatures nombreuses (150 !), attachantes et qui se transforment avec le temps, principe d'échange entre camarades, Pokémon est le premier RPG convivial qui accrochera un grand nombre de joueurs.

Greg

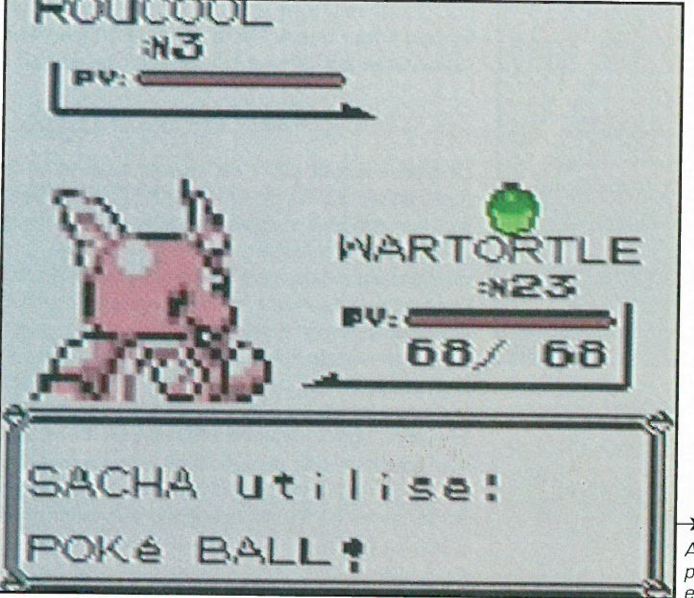




La plupart des Pokémon sauvages que l'on attrape dans la nature sont assez faibles. Les plus puissants sont cachés dans des endroits très précis ou apparaissent très rarement, comme le Tauros qu'on a 4 % de chance de rencontrer dans la Zone Safari.



Au début, le joueur devra sélectionner un Pokémon parmi les trois de base proposés : Bulbizarre type plante, Salamèche type feu et Carapuce type eau.



Notes

15 Technique
Pour du noir et blanc, on peut dire que les graphismes de Pokémon se défendent plutôt bien.

18 Esthétique
Une recherche au niveau des graphismes et de l'environnement donne au soft un cachet unique.

13 Animation
Entre des combats statiques et des scrollings légèrement saccadés, on ne peut pas dire qu'elle soit mise en valeur.

18 Maniabilité
Le jeu est extrêmement clair et facile à comprendre. La traduction des menus est assez bonne.

15 Sons
Bruitages nombreux et très recherchés s'opposent à des musiques enfantines et un peu lassantes.

20 Durée de vie
La quête-scénario en elle-même ne prendra qu'une vingtaine d'heures aux meilleurs joueurs, mais pour avoir tous les Pokémon...

+ Plus
Principe de jeu inattaquable. Impression de ne jamais en venir à bout.

– Moins
Le manque de couleurs... normal pour un jeu qui a plus de 3 ans.

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le phénomène Pokémon, on risque d'en manger jusqu'à la fin de l'année ! Jeu-clé de la politique Nintendo en Europe, les Pokémon seront partout. Pour une fois, le jeu est à la hauteur des investissements publicitaires.



Voilà un Pokémon de capturé ! Attention, certains d'entre eux ne pourront être attrapés qu'une fois endormis ou affaiblis.

L'avis de Greg

Pokémon et moi, c'est une histoire d'amour qui traîne depuis bientôt 2 ans. Je ne saurais trop conseiller à tous de jouer à Pokémon... et de venir me défier après avoir élever vos créatures. Car Pokémon, c'est aussi des défis et des combats haletants entre joueurs ! Un jeu incontournable sur Game Boy !

L'avis de Trazom

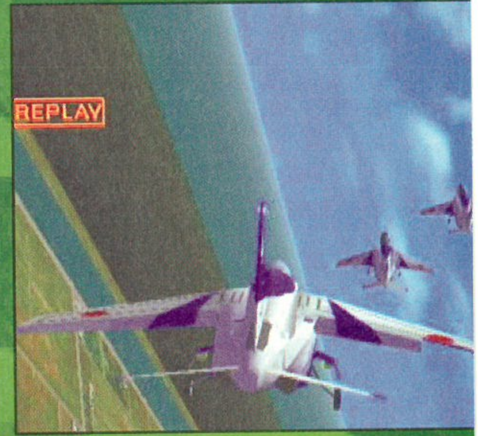
Contrairement à Greg, je n'accroche pas à Pokémon. Il faut jouer des heures pour arriver à quelque chose. Ce doit être une vraie passion, un coup de cœur, sinon ce n'est pas la peine de s'y aventurer. Avec ce coup de génie, Nintendo a là un filon aussi inépuisable que Zelda ou Mario. A réserver aux amateurs !

Machine **Dreamcast** Genre **Simulation de vol**



Aero Wings

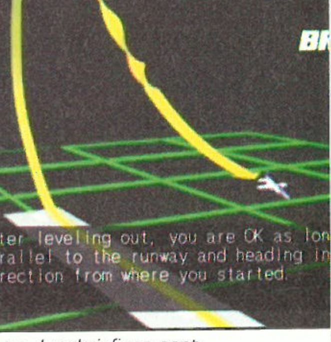




Pacifique, novateur, AeroWings ne récoltera malheureusement pas les fruits de son originalité en raison d'un traitement un peu trop superficiel. Les bonnes idées ont la vie dure.

On est toujours en train de se plaindre. Depuis quelques temps, c'est vrai, l'industrie du monde du jeu vidéo se mord la queue. Ça a tendance à irriter. Malgré un nombre croissant de bits et de polygones, la spirale routinière est toujours là. Du côté des développeurs, la prise de risque est minimale : baston, course de voiture, sport, dollars. Pourtant, les joueurs n'attendent qu'une chose : du jamais vu, du jamais joué, des concepts novateurs, de la fraîcheur quoi. Et lorsque, enfin, un jeu un peu atypique débarque, nous trouvons encore le moyen de pester. Sommes-nous devenus trop exigeants ? En y réfléchissant bien, non... On a de bonnes raisons de râler comme des petits vieux ! Tenez, prenez par exemple le cas d'AeroWings (Aero Dancing en version import). Il s'agit très certainement de l'un des produits les plus originaux de cette fin de siècle. Vous en connaissez beaucoup, vous, des simulateurs d'acrobaties aériennes ? C'est indéniable, pour son premier titre Dreamcast, on ne pourra pas reprocher à CRI d'avoir choisi la voie de la facilité, de la rentabilité à tout prix. Seulement, avoir une idée de génie, ça ne suffit pas, il faut que le reste suive et concernant AeroWings, la charpente du jeu est bien fragile.





Les briefings sont intégralement en anglais. Rien d'insurmontable cependant.

Les fumigènes provoquent de légers ralentissements lors de certaines figures aériennes.

Éphémère

La grosse lacune d'AW est incontestablement sa durée de vie. Sur les trois modes de jeu disponibles, seul le mode Blue Impulse se révèle véritablement intéressant. Ce dernier vous invite à réaliser une vingtaine d'acrobaties particulièrement périlleuses. Au départ, évidemment, on commence en douceur avec des épreuves assez basiques comme le décollage, l'atterrissage (le joueur contrôle la sortie des trains, l'inclinaison des flaps et les aérofreins, pas mal pour un jeu console) ou encore prendre progressivement un virage à 180 degrés. Puis, très vite, les choses se corsent avec l'arrivée des premiers vols en formation façon Patrouille de France et de figures aériennes beaucoup plus techniques (Delta-Loop, Barrell, Cork-Screw, Rain-Fall, etc). Là, vous devrez agir avec beaucoup de doigté, le moindre écart sur le stick analogique étant synonyme d'échec. Problème, ces épreuves durent en moyenne 30 secondes et parfois, on dépasse les 60 points (minimum nécessaire pour accéder à l'épreuve suivante) en faisant un peu n'importe quoi ! En clair, en une journée, vous aurez fait le tour du mode Blue Impulse. Peut-être tenterez-vous de





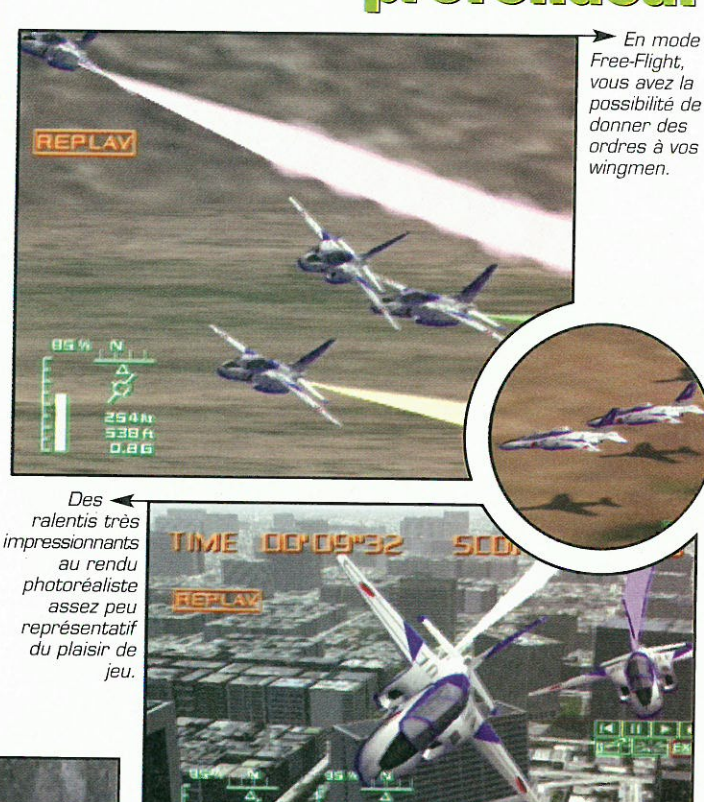
fiche technique

Editeur	Crave
Développeur	CRI
Genre	simulation de vol
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	3
Difficulté	moyenne
Continue	sauvegarde
Nbre d'épreuves	17
Spécial	Vibration Pak
Existe sur	rien d'autre

Un bon concept victime d'un manque flagrant de profondeur

battre votre record une deuxième, voire une troisième fois, vous profiterez également des ralentis dont le rendu photo-réaliste en a impressionné plus d'un à la rédac', mais à longue, la lassitude l'emportera définitivement. Les autres modes de jeu ne vous retiendront guère plus longtemps, le vol libre est relativement ennuyeux (vous avez la possibilité de voler en formation et de donner des ordres à vos coéquipiers pour réaliser vos acrobaties), il en est de même pour le mode Sky Mission Attack qui vous propose de marquer des points en traversant des anneaux de différentes couleurs. Décidément, le concept méritait beaucoup mieux.

Willow



En mode Free-Flight, vous avez la possibilité de donner des ordres à vos wingmen.

Des ralentis très impressionnants au rendu photoréaliste assez peu représentatif du plaisir de jeu.

La modélisation des avions est d'une précision redoutable.

Notes

15 Technique
Environnements graphiques très réalistes et un bon moteur 3D. Quelques ralentissements toutefois.

16 Esthétique
La modélisation des appareils est parfaite mais les décors sont vraiment vides. Ralenti impressionnant.

16 Animation
Dans l'ensemble, c'est fluide. Les ralentissements sont moins prononcés que dans la version japonaise.

14 Maniabilité
Les commandes sont très sensibles mais c'est réaliste, il faut agir avec beaucoup de retenue.

15 Sons
Des bruits de réacteurs réalistes. Les voix (en anglais) sont également assez dynamiques.

10 Durée de vie
Une vingtaine d'épreuves de 30 secondes et des modes de jeu inintéressants. Bof.

+ Plus
Le concept, le gameplay hyper technique. Les 17 épreuves acrobatiques.

– Moins
Une durée de vie éphémère. Un mode multi-joueurs raté.

5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

AeroWings est distribué en Europe et aux Etats-Unis par Crave Entertainment. Créée en 1997, cette jeune société californienne, dont le siège se situe à Los Angeles, s'est implantée très récemment à Hambourg, à Paris et à Londres.

Alpha, Bravo, Charlie, Tango

Le mode multi-joueurs d'AeroWings est relativement mal conçu. On s'étonne d'ailleurs que cette version européenne ne corrige pas les défauts de son homologue japonais. Ce mode peut accueillir jusqu'à 4 joueurs, deux types d'épreuves sont proposées : figure imposée ou free-style. Pour faciliter la visibilité et soulager la Dreamcast, les développeurs n'ont pas opté pour le split, tout le monde joue sur le même écran. Jusque-là, rien d'anormal. Malheureusement, ce mode souffre de gros problèmes de jouabilité. En effet, au moindre écart c'est le « Drop-Out », en d'autres termes, l'arrêt immédiat de la voltige. La marge de manœuvre est vraiment trop étroite, le jeu ne donne pas la possibilité de rattraper son erreur et de rejoindre ses coéquipiers. Réaliser autre chose qu'un looping tient véritablement de la gageure.





L'avis de Willow

Je dois avouer que je me suis bien amusé en mode Blue Impulse malgré certaines aberrations au niveau du décompte des points. Mais l'idée de départ a beau être originale, le concept s'essouffle beaucoup trop vite à mon goût. Passé le plaisir de la découverte, il ne reste plus rien... et les ralentis très spectaculaires n'y changeront rien.

L'avis de Greg

Ben, il est vachement mitigé. Parce qu'en fait, Greg, il aime beaucoup les jeux d'avions, mais avec une grosse manette. Et la grosse manette Dreamcast, ben, elle n'est pas distribuée en France. Ensuite, Greg, il aime bien tirer sur les autres avions, même si tourner sans rien faire c'est joli aussi. Donc, l'avis de Greg, c'est : « Ougl ? ».

Machine PlayStation Genre RPG





Jade Cocoon

Les RPG se bousculent en cette fin d'année sur PlayStation. Une lutte âpre va alors s'engager pour s'imposer. Un affrontement au cours duquel Jade Cocoon risque d'éprouver quelques difficultés. A moins que sa beauté graphique ne lui sauve la vie ?

Il y a longtemps, très longtemps, les contrées japonaises renfermaient, au cœur de leurs inextricables forêts, de sombres mystères. La légende de Jade Cocoon constitue peut-être l'une des plus remarquables histoires. Ecoutez... A la lisière d'une de ces vastes étendues énigmatiques se dressait le paisible village de Syrus. Un village qui allait soudainement voir son destin basculer. Ainsi, alors que la nuit étendait comme à l'accoutumée son voile sur l'horizon, de menaçantes ombres vinrent balafrer les cieux encore rougeoyants. Le souffle de la désolation s'apprêtait à frapper. Dans un vrombissement assourdissant, les Onibubu, ces insectes ailés au redoutable venin, s'abattirent sur les villageois. Alertée au dernier instant, la vieille prêtresse Garaï parvint tout de même à figer le temps, évitant temporairement à Syrus d'être rayé de la carte. Malheureusement, ce sortilège n'était que temporaire et, selon la légende, seul un jeune homme pourrait franchir les quatre forêts sacrées afin de briser la menace des Onibubus. Ce jeune homme n'était autre que vous, le brave Levant.

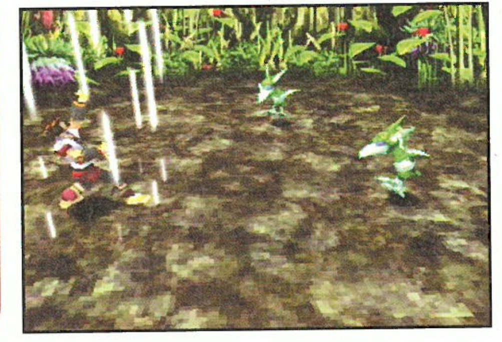


Spectacle grandiose mais lassant

Dès vos premiers pas dans ce dédale où certains arbres centenaires masquent de grandioses et mystérieux mausolées antiques, vous serez stupéfait par la superbe qualité des graphismes. Une esthétique qui, bien que moins fine comparée à celle d'un Final Fantasy VIII, se révèle peut-être plus chaleureuse. Magnifique. Mais si elles s'avèrent enchanteresses, les forêts que vous devrez courageusement traverser n'en sont pas moins maudites. Rappelez-vous, Levant n'est encore qu'un jeune garçon non aguerri à l'art du combat. Le danger rôdera donc en permanence à vos côtés... jusqu'au moment où vous parviendrez à maîtriser les pouvoirs de l'ocarina de votre père, Riketz, l'ancien maître des Cocoon de Syrus. L'aventure se déroule alors de manière assez basique, peut-être trop justement. Comme dans tout RPG, vous enchaînerez ici les combats mais, particularité de Jade Cocoon, vous devrez aussi tenter de capturer des monstres pour les apprivoiser. En effet, vous vous rendrez rapidement compte que Levant ne fait absolument pas le poids (il ne monte pas de niveau contrairement à ses adversaires) et que votre unique moyen de survivre sera de faire appel à vos Minions (les monstres apprivoisés). Ils prendront alors votre place et mèneront les affrontements. Ce sont en fait eux les véritables héros de l'aventure. Cependant, après plusieurs dizaines d'aller-retour entre la forêt et la demeure de Garaï (afin d'y accoupler les monstres et d'en créer ainsi de plus puissants), il est possible que certains commencent à perdre patience. L'élevage de monstres









Passer son temps à capturer des monstres est un principe qui s'avère rapidement assez lassant.

fiche technique

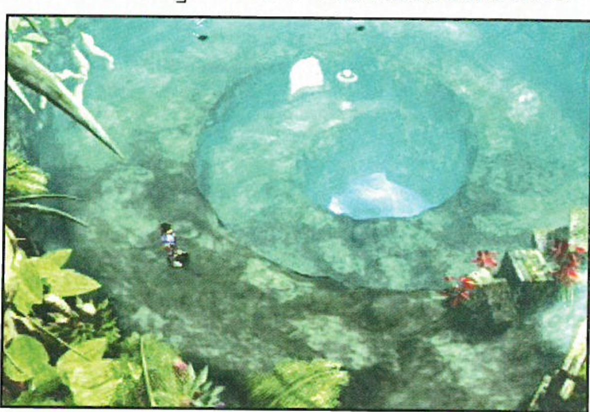
Editeur	Crave Entertainment
Développeur	Genki
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	-
Difficulté	moyenne
Continue	sauvegarde
Spécial	réalisé par des maîtres de la Jap'anime
Existe sur	rien d'autre

Une aventure aux mille charmes graphiques mais trop vite lassante

En accouplant différents monstres, vous pourrez créer des espèces inédites mais surtout plus puissantes.



Il vous faudra résoudre certaines énigmes si vous souhaitez percer les mystères de la forêt.





est un concept très porteur au Japon mais chez nous, le principe paraîtra probablement trop répétitif, la démarche vite laborieuse. Le mélange des genres peut parfois aboutir à de regrettables impasses. Ainsi, malgré son atmosphère féerique et sa maîtrise technique remarquable, le concept de Jade Cocoon, à mi-chemin entre RPG et Pocket Monsters, se disperse un peu trop vite. Un titre intéressant mais qui manque cruellement de profondeur et qui nous laisse finalement sur notre faim.

Gollum

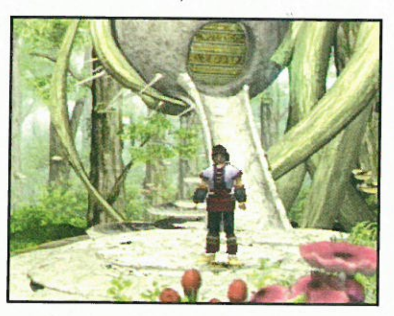


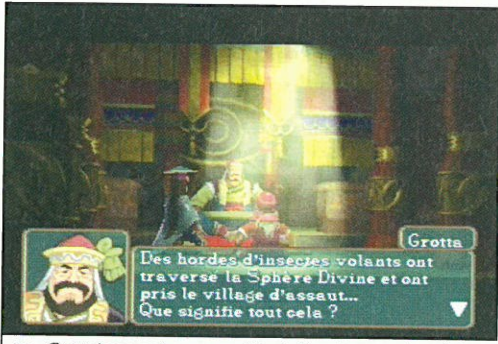
Vos adversaires sont visibles lors de vos déplacements, il est ainsi possible d'éviter quelques fâcheuses rencontres. Pratique.

Défis monstrueux



Outre l'aventure principale, Jade Cocoon propose une option de combats en arène où s'affrontent vos Minions. Dans le fond, l'objectif premier reste de faire monter « artificiellement » le niveau de vos monstres, les rendre plus puissants en acquérant de nouveaux pouvoirs. Un simple stage d'entraînement, me direz-vous ? Eh bien non, car c'est en combattant les monstres de vos amis que vous découvrirez l'intérêt principal de cette option. En effet, il vous suffira d'insérer vos Memory Cards pour vous plonger dans de terribles luttes entre vos différents champions personnels. Vu qu'il existe plus de 150 espèces, il y aura clairement de quoi faire. Vos amis s'en rendront vite compte, le titre de maître des Cocoons ne s'obtient pas aussi facilement qu'il y paraît. Sympa.





Certaines scènes semblent directement inspirées du fabuleux Mononoke Hime des studios Ghibli.

Notes

16 Technique — Les décors sont en pré-calculé tandis que les persos en 3D sont plutôt bien modélisés.

18 Esthétique — Des environnements somptueux et enchanteurs. De superbes vidéos.

15 Animation — Levant court bravement et la gestuelle des protagonistes est des plus réaliste.

15 Maniabilité — Une fois habitué aux différents menus, rien de bien sorcier.

16 Sons — Les nappes sonores tribales et mystérieuses campent une excellente atmosphère.

12 Durée de vie — Une aventure répétitive et assez courte. Un peu juste pour un RPG.

Plus — Une réalisation graphique sublime. Un mode 2 joueurs agréable.

Moins — Un système de jeu vite répétitif. La durée de vie restreinte.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

C'est Katsuya Kondoh, l'un des maîtres de l'animation japonaise, qui a supervisé avec brio les séquences animées et le design général du jeu qui rappelle beaucoup celui du dessin animé Mononoke Hime. A ce sujet, sachez que Disney tarde toujours à sortir ce chef-d'œuvre en Occident.

L'avis de Gollum

ne ambiance féerique et une superbe réalisation ne font malheureusement as obligatoirement un excellent jeu, Jade Cocoon est là pour nous le prouver. ntéressant mais bien trop répétitif, ce titre s'avère finalement assez moyen. ne petite déception.

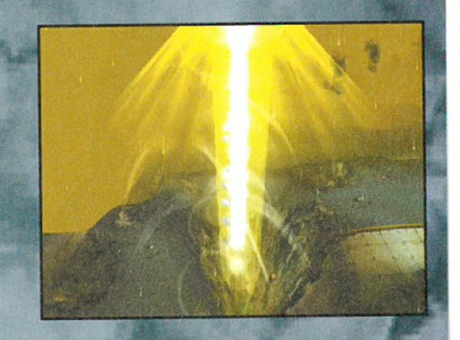
L'avis de Greg

Graphiquement au top des titres du genre, il reste cependant un simple «dungeon RPG», genre très particulier qui privilégie l'exploration et la collecte d'objets. Tourner en rond pour récupérer tous les petits secrets est un principe trop japonais pour nos joueurs français, qui réclament avant tout un suivi scénaristique important.

Machine **Dreamcast** Genre **Shoot'em up**



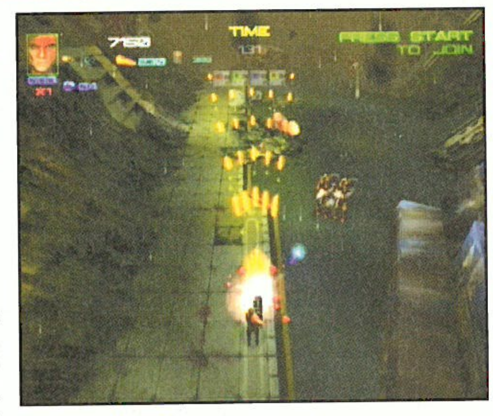
Millennium Soldier Expendable



Un moteur 3D performant et des effets spéciaux tape-à-l'œil n'ont jamais suffit à faire un bon jeu. Millennium Soldier Expendable, démo technique par excellence, en est l'illustration parfaite.

Jusqu'à présent, les produits développés par Rage Software ne se sont pas illustrés par la richesse et la profondeur de leur gameplay. Il suffit de rejouer une petite dizaine de minutes à Incoming (dispo sur le CD de démo accompagnant la Dreamcast française), par exemple, pour s'en convaincre. Millennium Soldier Expendable ne trahira pas la réputation du studio britannique. Une fois de plus, nous avons affaire à une jolie petite démonstration technique mais pas véritablement à un jeu. Pour votre culture personnelle (c'est très important la culture, si, si) sachez que ce shoot'em up sauvage, à mi-chemin entre One et Apocalyse, nous vient directement du monde du PC... hum, hum. Déjà, ça commence mal, penseront les mauvaises langues. De mémoire de joueurs, Arcade et PC n'ont jamais fait bon ménage, n'est-ce pas ? Le plus amusant, c'est que ce titre est actuellement offert lorsque vous achetez une carte 3D pour votre PC (dans le jargon Pciste, on appelle ça « sortir en bundle »). Pourquoi ? Tout simplement parce que son moteur graphique constitue un excellent moyen de tester les capacités de calcul de la carte ! Voilà qui en dit long sur les qualités ludiques du produit ! Evidemment, entre la version Dreamcast et son homologue PC, on ne note aucune différence.



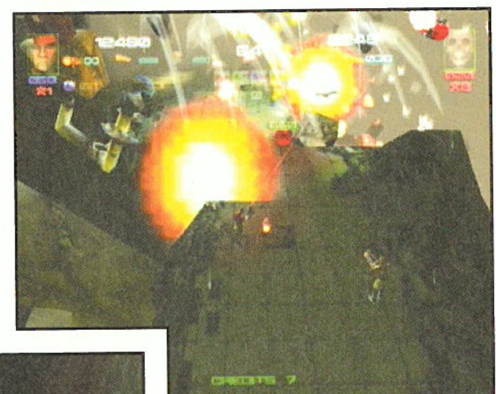


Un gameplay absent

D'un point de vue strictement technique, c'est vrai, dans un premier temps, on en prend plein les mirettes. Les effets graphiques sont véritablement spectaculaires, le moindre de vos tirs déclenche un déluge de feu apocalyptique et, sauf à de rares moments, la Dreamcast supporte les doigts dans le pif toute cette surenchère pyrotechnique. Compte tenu du nombre d'ennemis présents à l'écran, il y a de quoi être fier de sa petite bécane blanche. Mais, si les p'tits gars de Rage Software assurent comme des bêtes en programmation, en revanche, concernant le gameplay, il ne touchent pas une cacahuète ! MSE souffre de défauts majeurs impardonnables : les déplacements de votre commando sont beaucoup trop lents et la précision des



L'imprécision des tirs en diagonale est crispante. Le straff est également trop rigide.

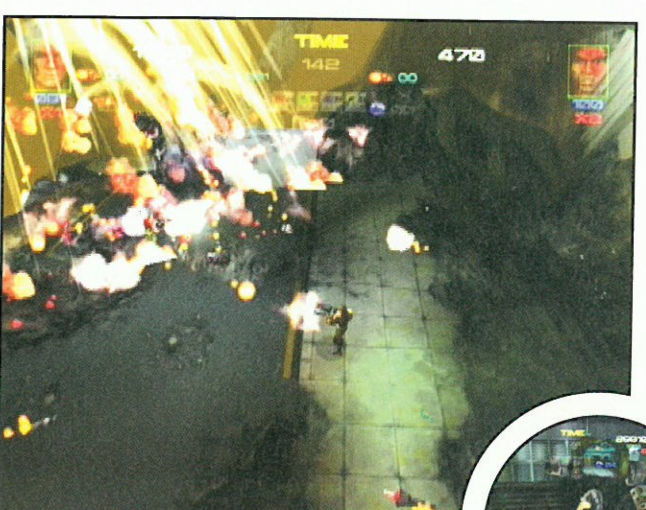




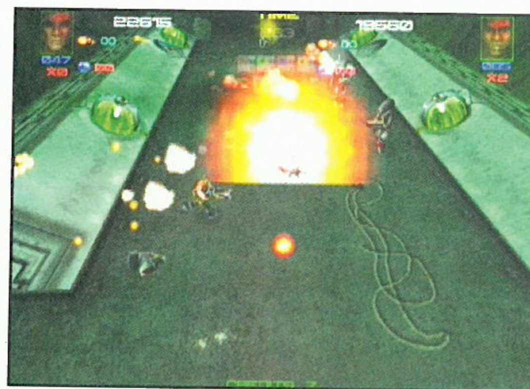
MSE propose une dizaine d'armes assez classiques « power-upables ».

fiche technique

Editeur	Rage Software
Développeur	Rage Software
Genre	shoot'em all
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	moyenne
Continue	sauvegarde
Nbre de niveaux	10
Spécial	compatible Rumble Pak
Existe sur	PC CD-Rom



Des effets spéciaux impressionnants et un moteur 3D performant : les seuls atouts de MSE.



Un shoot'em all primitif

tirs en diagonale laissent franchement à désirer (le straff ne permet malheureusement pas d'y remédier)... Gloups, rappelons qu'il s'agit d'un shoot pur et dur ! Il est également impossible de tourner autour de l'adversaire de façon continue tout en l'arrosant copieusement. Cette rigidité des commandes ne donne évidemment aucune envie de s'investir... et bien sûr, rien pour relancer l'intérêt. Les niveaux se suivent et se ressemblent, le mode deux joueurs n'est pas une franche réussite (cf encart), les boss sont prévisibles à souhait et pour les surprises, on repassera. Bah, Millennium Soldier Expendable aura eu au moins le mérite de prouver que la Dreamcast peut faire jeu égal avec un PC en matière de 3D.

Willow



Les niveaux sont dans l'ensemble extrêmement répétitifs.

Notes

17 Technique
Le moteur 3D est performant. Les ralentissements sont quasi inexistants et les effets graphiques impressionnants.

16 Esthétique
Les protagonistes sont un peu petits. Un rendu très arcade avec de belles textures et de belles explosions.

16 Animation
C'est fluide mais les déplacements de votre commando manquent de vélocité. Ralentissements très discrets.

10 Maniabilité
Perfectible. Les tirs en diagonale laissent à désirer et le straff n'est pas très pratique.

13 Sons
De la techno mollassonne et des bruits d'explosion convaincants, c'est un shoot quoi.

8 Durée de vie
Le manque de variété de l'action et les problèmes de maniabilité auront vite fait de vous décourager.

+ Plus
La réalisation technique. Un jeu de plus pour Dreamcast.

– Moins
La maniabilité, l'intérêt. Ultra répétitif, fouillis à 2 joueurs.

4/10 Note d'intérêt

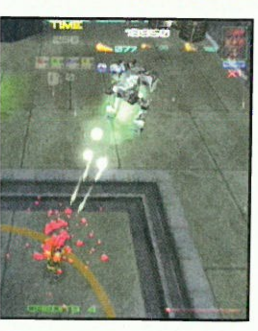
Plus loin...

Deux autre titres signés Rage Software devraient sortir d'ici peu : Incoming, un autre shoot issu du monde PC (octobre) et UEFA Striker, une simulation de football dédiée exclusivement aux équipes européennes (fin octobre).

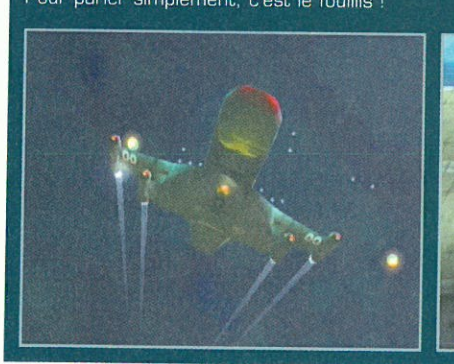


Zut, chuis où, là ?

Bon, on va encore me dire que j'enfonce le clou, que je retourne le couteau dans la plaie mais le mode 2 joueurs ne sauvera pas Milennium Soldier Expendable de la potence ! Ici pas d'écran splitté, on joue à deux sur le même écran comme au bon vieux temps. Malheureusement, la taille ridicule des deux commandos rend la coopération laborieuse et confuse. Au milieu de toutes ces explosions, on a effectivement tendance à confondre son personnage avec celui de son coéquipier et le fait de jouer sur le même écran oblige à progresser côte à côte et au même rythme. Pour parler simplement, c'est le fouillis !









L'avis de Willow

Millennium Soldier Expendable n'est rien de plus qu'une simple démonstration technique. On retiendra du titre de Rage Software ses effets visuels et son moteur 3D, c'est tout. Le gameplay, lui, est inexistant faute de variété, d'inventivité et d'une maniabilité digne de ce nom. A essayer chez un copain riche... ou malchanceux !

L'avis de T.S.R.

Le jeu « grand spectacle » de la Dreamcast ! Même si on en fait le tour relativement rapidement, R2R possède de sérieux atouts pour séduire. On se déchaîne avec passion sur la quinzaine de victimes, euh... boxeurs dispo. Un régal pour les yeux, à jouer avec le son à fond ! Dommage que le public ne soit pas plus présent.





R/C Stunt Copter





Ceux qui connaissent un tant soit peu le modélisme héliporté savent combien cette passion peut s'avérer ruineuse. Qu'ils se rassurent, R/C Stunt Copter arrive à point nommé pour les sauver de la banqueroute.

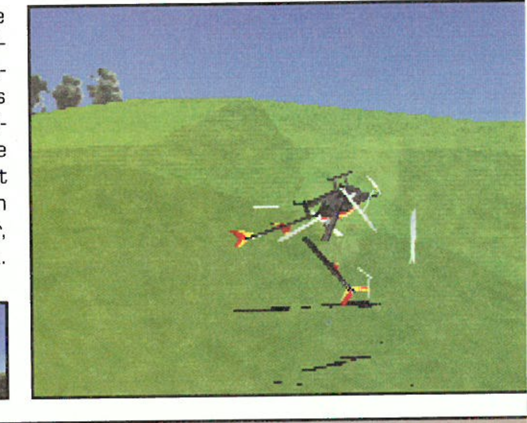
De l'avis même des vrais pilotes, contrôler un hélicoptère radio-commandé est une belle gageure. En fait, piloter ce genre d'appareil revient à déplacer une bille sur une planche de bois, à distance et avec la gestion de l'altitude en plus. Essayez, vous verrez qu'au début, c'est un cauchemar. Et, forcément, lorsqu'on apprend, on tombe souvent (très souvent même). Qui dit chute, dit réparation et, la plupart du temps, âpres négociations banquières. Bonne nouvelle, R/C Stunt Copter est une simulation qui permettra de s'entraîner tranquillement, sans mettre en péril le treizième mois familial. Car derrière des airs de jeu d'arcade, se cache, en fait, une (presque) fidèle reproduction du comportement d'un hélico RC. En fait, il s'agit plus d'une école de pilotage virtuelle, adressée à quelques personnes, que d'un jeu destiné à toute la famille. Car même avec la meilleure volonté du monde, le non-initié un peu persévérant ne trouvera ici qu'une source de frustration intense. Il existe certes plusieurs catégories d'appareils plus ou moins faciles à piloter, mais le niveau reste cependant élevé. Dans tous les cas, si vous décidez de vous lancer dans la grande aventure de la pale, sachez qu'une manette analogique sera obligatoire sous peine d'injouabilité totale.

Une simulation réservée aux initiés

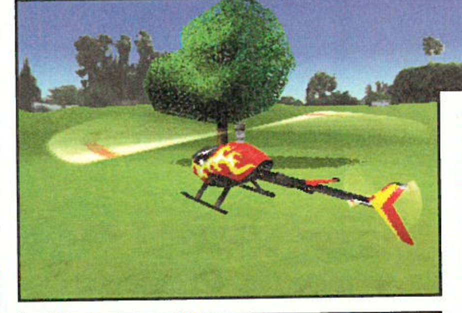
R/C Stunt Copter propose 9 types de vols différents, couvrant la plupart des épreuves proposées en compétition (plus quelques épreuves fantaisistes, comme celle où vous devez vous écraser au centre d'une cible dessinée sur un mur) : entraînement de base, slalom, tir, voltige, cascade, atterrissage, collision de cibles, vol libre et mode 2 joueurs. Précision et doigté seront de mise pour en venir à bout et, dans la foulée, pour débloquer les engins inaccessibles en début de partie. Vous évoluerez dans une dizaine d'environnements, allant de la ferme à la plage, en passant par la planète Zorglub (la gravité est alors modifiée, de même que le comportement de l'hélico) ou le parc d'attraction. Les bâtiments ne sont pas d'une extrême complexité graphique et surtout non-destructibles. En cas de collision directe ou de contact des pales avec le décor, seul votre appareil se brisera en mille morceaux.



Le vol de la libellule, original, mais pas franchement palpitant.











Le vol 3D, ou acrobatique, permet ce genre d'excentrici

fiche technique

Editeur	Interplay
Développeur	Shiny Entertainment
Genre	Simulation d'hélico RC
Nbre de joueurs	2
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Très élevée
Continue	Sauvegarde
Nbre d'engins à piloter	6
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Les appareils

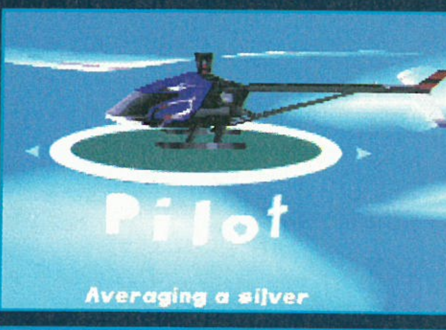
En tout début de partie, seuls six appareils seront disponibles pour le vol libre. Si vous souhaitez vous lancer dans la compétition, vous devrez tout d'abord passer par un entraînement obligatoire. De vos résultats à ce dernier dépendra l'engin que vous pourrez utiliser, allant du niveau Rookie (le plus facile) au niveau Ace (le plus dur). C'est bien évidemment la catégorie Ace qui est la plus « amusante » à piloter, mais également celle qui vous donnera le plus de fil à retordre.

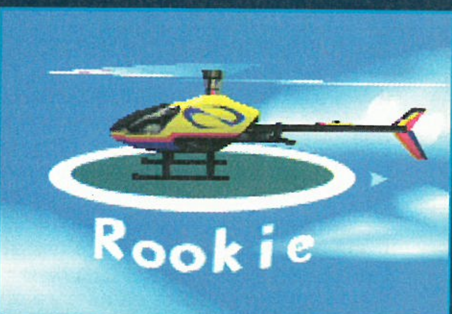




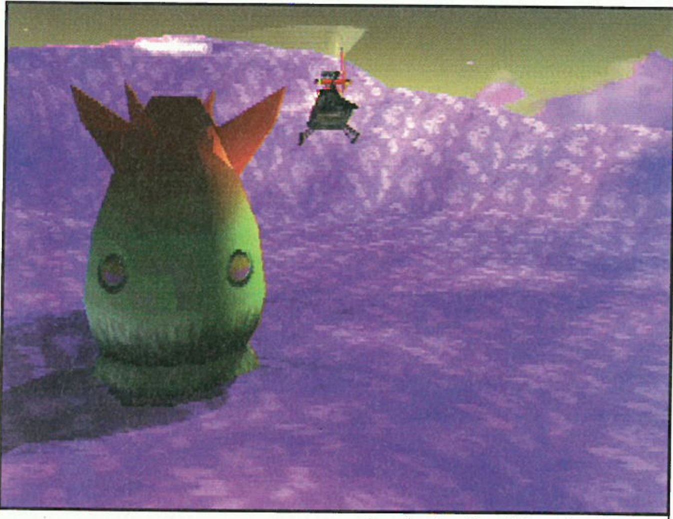








Une simulation élitiste proche de la perfection


La planète Zorglub, très vide.

On regrettera également la superficie réduite de ces environnements, de même que la grande austérité de certains d'entre eux (la planète extra-terrestre, par exemple, un vrai désert). Mais là n'est pas l'intérêt du jeu. Une fois de plus, et pour que ce soit bien clair, c'est définitivement son réalisme et sa difficulté qui séduiront le joueur potentiel.


Ici, ce n'est pas compliqué, on vous demande de vous écraser le plus au centre possible de la cible.



Passer dans les cerceaux sans encombre est une véritable épreuve pour les nerfs.



Notes


15 Technique
Dommage que la superficie des environnements soit si restreinte.


14 Esthétique
Les hélicos sont très agréables, mais les décors bien pauvres.


13 Animation
Excepté les pales et quelques rares anim' d'ambiance, le tout est assez statique.


17 Maniabilité
Excellente pour les initiés, cauchemardesque pour les autres.


18 Sons
Le bruit du petit moteur 2 temps est parfait.


17 Durée de vie
Finir le jeu demandera patience et persévérance.


Plus
La meilleure et unique simulation du genre.

Moins
Inaccessible pour la plupart des joueurs.


9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Excellente et néanmoins élitiste simulation, un mode de jeu « arcade » aurait permis à R/C Stunt Copter de toucher un plus grand public. Car, en l'état, seul un petit nombre de personnes sauront l'apprécier à sa juste valeur.

L'avis de Fishbone

Ce jeu est passionnant car il retranscrit à merveille les (dures) sensations que l'on éprouve en pilotant un hélico RC. Pour ceux qui aiment la difficulté, la précision et la finesse, c'est du tout bon. Par contre, le joueur peu intéressé par le sujet restera de marbre devant cette réalisation, définitivement réservée aux initiées.

L'avis de Kendy

Je n'arrive pas à accrocher. Ce titre propose une maniabilité trop pointue à mon sens. Si j'avais eu à piloter de véritables maquettes, j'en aurai eu pour plus de 20 000 F de casse aux regards de mes piètres performances. Je ne pourrai que déconseiller ce soft aux adeptes purs et durs des jeux d'arcade. Les autres se régaleront.

Toutes les sorties européennes

C'est presque un record ! Comme prévu, il y a affluence dans notre belle rubrique des Zappings. On peut s'interroger sur le bien-fondé de cette politique qui consiste à sortir des jeux à tout prix, quelle que soit leur qualité. Les rayonnages seront donc, en octobre, encombrés de titres qui ne valent pas forcément le coup. Conclusion, les joueurs non initiés, non avertis, risquent d'être cruellement déçus.

Reel Fishing

Legend of Foresia

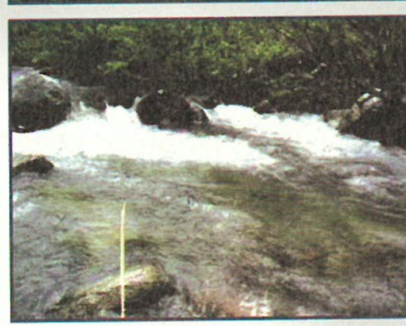


Mission impossible

Reel Fishing

Voilà un jeu pour le moins décalé. Ici, seuls les pêcheurs dans l'âme, les vrais, ceux qui peuvent passer des heures à patienter devant leur bouchon flotillant, sauront apprécier Reel Fishing. Nous nous sommes mis à trois pour essayer de pêcher la truite de base. Au début, impossible de l'avoir. Et puis on a fini par comprendre, quelques jours plus tard. Il faut laisser le poisson mordre, puis donner du mou à la ligne et tirer quand il se fatigue... Tout un art. Il y a ici sept lieux de pêche différents et huit espèces de poissons. Toujours d'eau douce. La qualité de la vidéo est assez bluffante mais on fait ici toujours la même chose, les poissons se révélant évidemment sans cesse un peu plus retors. Un titre réservé à un public très particulier, vraiment.







Legend of Foresia : la Contrée Interdite



Squaresoft a longtemps hésité avant de sortir Final Fantasy VII en Europe. A l'époque, le genre RPG restait très confidentiel et seul un titre d'une telle force pouvait parvenir à le populariser. Résultat, un succès remarquable qui donna bien envie aux autres éditeurs. Peut-être trop d'ailleurs et l'exemple de Legend of Foresia paraît des plus révélateurs. Sorti il y a près de deux ans au Japon, ce RPG gentillet possédait une double originalité : la création de son personnage (définir la classe du héros, ses habilités, etc.) et le jeu à quatre en simultané ! Alléchant, non ? Eh bien très probablement, sauf qu'en deux ans, la glace a eu le temps de totalement fondre au soleil et le cornet de prendre méchamment la poussière.



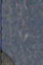
A la trappe, les bonnes idées car, franchement, comment ne pas être affligé par la réalisation technique digne d'un « toi aussi découvre la programmation sur Net Yaroze » et encore ? Voir s'animer des pantins moins charismatiques que des Lego, combattre des monstres atrophiés et réellement hideux, le tout servi par un système de caméra anecdotique et une bande son pitoyable... Je ne vous parle pas du choc. Je pourrais conclure en vous rappelant que Final Fantasy VIII sort dans moins d'un mois. Vous parlez d'un choix.



Mission : Impossible

Comme le laissait augurer la News du mois dernier, l'adaptation PlayStation de Mission : Impossible ne confine pas au génie. Mais bon, avouons qu'à part repenser intégralement le jeu N64, comment cela aurait-il pu en être autrement ? C'est donc avec flegme qu'on retrouve à l'identique les 5 missions réparties en 20 niveaux. Ainsi, alors qu'on nous promettait une aventure tout en finesse (Tom Cruise est un homme sensible qui réprouve la violence ludique), l'action tourne vite à un simple repérage d'ob-







jectifs via votre scanner, avec séances de shoot molasson en prime. Hop, un point lumineux s'affiche, vite, vous courrez à l'endroit indiqué sans trop vous faire remarquer. Vous pressez un bouton histoire d'effectuer l'action spécifiée et ainsi de suite. Passionnantes missions j'avoue, si, si, vraiment. Ok, d'accord, je mens mal. Mais que voulez-vous, sans être détestable, Mission : Impossible développe une action trop dirigiste pour nous convaincre. Au final, on obtient une version PlayStation techniquement un poil plus aboutie que son équivalente Nintendo 64, mais dont le déroulement reste toujours aussi soporifique. Méfiez-vous donc du pouvoir hypnotique de cette licence.



Re-Volt

Simulant des courses de modèles réduits électriques, Re-Volt aurait pu être un soft pour le moins amusant. Proposant de nombreux véhicules, des circuits intéressants et les modes de jeu standard d'un jeu de course, plus un mode « cascade » permettant de s'amuser avec ces mini-bolides, Re-Volt souffre cependant d'une technique poussive. Si les modèles physiques des véhicules sont restitués avec brio, le moteur 3D et le moteur d'affichage ne sont malheureusement pas des modèles du genre sur PlayStation. La frame rate est assez basse, ce qui handicape maniabilité et sensations de vitesse. Un petit jeu qui ne marquera sans doute personne, comme tant d'autres avant lui.





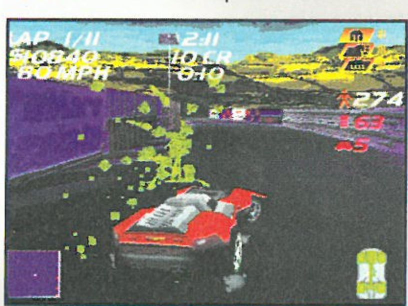
4 — *Editeur* : **Acclaim** — *Machine* : **PlayStation**

Carmageddon

Ce jeu de voiture semble prôner avec ferveur le concept du grand « n'importe quoi ». Dans Carmageddon, vous pilotez une voiture à la maniabilité exécrable et devez écraser les passants - des aliens en l'occurrence, pour que personne ne se fâche (qui explosent en gerbes de sang verdâtre) - pour obtenir des points. Vous profiterez aussi de ces circonstances peu civilisées pour réduire à néant vos concur-



rents, en fonçant dans le tas sans réfléchir. Certains pourraient appeler cela le chaos, le souk ou encore la kermesse, moi, j'aurais plus tendance à parler de provocations débiles gratuites. Effectivement, sous le prétexte de la pseudo créativité, Carmageddon nous livre un bon exemple de soft bâclé à la production (3D minable, animation hachée, graphisme en basse résolution, etc.) et voué à un destin commercial exceptionnel par le scandale qu'il engendrera lors de sa sortie. Même si on y retrouve les musiques brutales de l'excellentissime groupe Fear Factory (Néo-Metal), la pauvreté de ce soft n'exige aucune concession de votre part.



3 — *Editeur* : **SCI** — *Machine* : **PlayStation**

Hybrid Heaven

Après deux ans d'attente entourés de mystère, voici enfin Hybrid Heaven. « Enfin » ? Ai-je bien lu ce que j'ai écrit ? Je dois devenir fou, car vu ce que l'on a aujourd'hui, ils auraient pu le garder quelques mois de plus. Action-RPG aux concepts intéressants (bataille en semi-temps réel, etc.), le jeu pèche par des graphismes médiocres (décors vides, modélisation approximative...). Et lorsqu'on met le Ram Pak, le jeu est beau, mais l'animation se met à saccader à mort, ce qui serait pardonnable dans une zone





à haut risque sismique, mais pas en France. Les nombreux défauts techniques gâchent tout. Hybrid Heaven n'a rien d'un Metal Gear Solid. Contrairement aux attentes de tous les joueurs. Une déception.



Metal Gear Missions Spéciales

Le cas de ce data disk est un peu particulier. 80 % de ce qu'il propose se résume à des missions VR pour Metal Gear, c'est-à-dire à plusieurs modes de jeu communs au jeu original ou inédits et où se succèdent les niveaux d'entraînement. Quelques bonus pour les fans permettront de jouer, par exemple, avec le Ninja ou de prendre des photos de Mei Ling et Naomi, etc. Vu son prix particulièrement attractif (199 F), les fans apprécieront sans doute, d'autant que la difficulté se fait vite sentir. Un prolongement pour fanatiques pros de Metal Gear, qui s'adresse donc à un public restreint. Une initiative agréable cependant. N'oubliez pas qu'il faut posséder Metal Gear Solid, le premier, pour profiter de cet add-on !



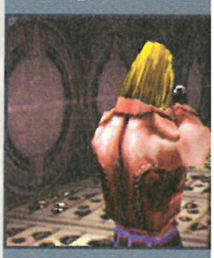
6 — *Editeur* : **Konami** — *Machine* : **PlayStation**



Re-Volt



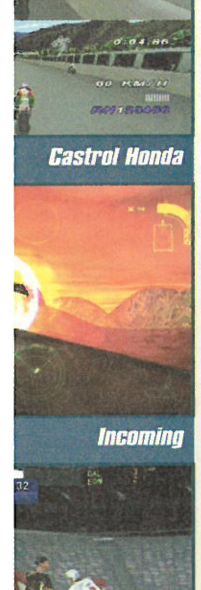
Carmageddon



Hybrid Heaven



Metal Gear Missions Spéciales



Castrol Honda

On va éviter de comparer directement ce soft à l'excellent Moto Racer, sinon ce dernier n'en fera qu'une bouchée ! Alors, dans ce jeu de moto élaboré par T.H.Q. plutôt axé arcade, vous ne bénéficierez que d'une seule bécane ! Incroyable, non ? Mais la déception ne s'arrête pas en si bon chemin : l'interface de jeu s'avère dépouillée et les graphismes, pixellisés à souhait. Et puis, si on ajoute à cela une animation hachée et une sensation de vitesse inexistante, on se rend bien vite compte de l'inconsistance évidente de Castrol Honda. Du côté des aspects positifs, il est vrai que nous pouvons concéder au titre une jouabilité exemplaire. Mais elle est due en grande partie à un modèle physique surréaliste qui exagère le phé-



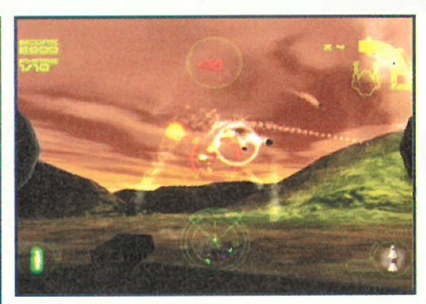


nomène d'aspiration et vous fait revenir trop rapidement sur vos concurrents ! Possédant quatre vues, une option deux joueurs en écran splitté et plusieurs modes de jeu classiques (Championnat, Essais, Entraînements...), Castrol Honda ne révolutionnera en rien le genre. C'est pourquoi, au final, en attendant mieux, il divertira tout de même les passionnés de vitesse à deux roues.



Incoming

Voilà bien l'incarnation de ce qui me fait peur en ce qui concerne la Dreamcast. Les adaptations PC sont si faciles et économiques à réaliser, qu'on risque de se récupérer de nombreux titres sans intérêt, comme Incoming. Ce shoot basique ne manque pourtant pas d'un certain achèvement technique, avec des graphismes fins et détaillés et un moteur 3D fluide, mais les phases de tir succèdent aux phases de tir, qui succèdent aux phases de tir et, au final, Incoming est ennuyeux. Pas de





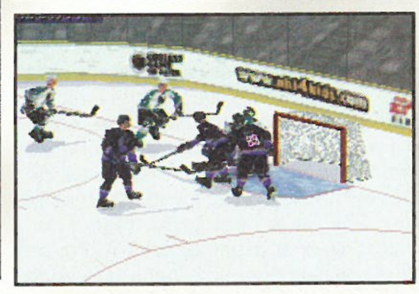
bonus, 3 ou 4 embarcations différentes (DCA, hélico, tank et chasseur), pour un gameplay ultra basique. Un titre sans une once de saveur.

5 Editeur : Rage Software
Machine : Dreamcast

NHL 2000

Ne cherchez pas plus loin le jeu de hockey de l'année, NHL 2000 vous éblouira par sa prise en main immédiate et la complexité de ses paramètres qui le rendent définitivement complet. Vous disposerez d'une cinquantaine d'équipes (américaine, canadienne, française...) aux caractéristiques diversifiées, ainsi que d'une tripotée de modes de jeu (Exhibition, Saison, Play Off...) qui conjugueront votre plaisir au pluriel. C'est simple : le titre s'avère tellement pointu qu'il propose de modifier les périodes des matchs, le niveau de pénalité, les vues de caméra, les ralentis ou encore la fréquence des bagarres ! Et puis, la réalisation place la barre très haut puisque les animations excellent de fluidité et que le gameplay est des plus accessibles. Vous pourrez, par exemple, rétro-patiner pour garder plus en sûreté votre palet et changer de hockeyeur automatiquement ou manuellement, au choix ! De plus, le côté gestion n'a pas été oublié car vous aurez la possibilité d'effectuer des transferts de sportifs pour fortifier votre équipe. En résumé, NHL 2000 rafle haut la main la première place des simulations de hockey sur PlayStation, en attendant un concurrent potentiel plus élaboré. Le défi est lancé !

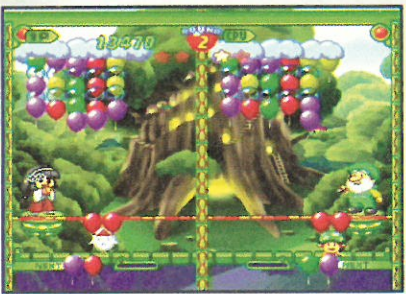




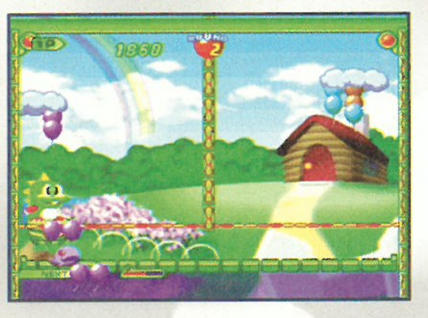
8 Editeur : EA Sports
Machine : PlayStation

Pop'n'**pop**





Réalisé par la fine équipe du fameux Puzzle Bobble, Pop'n'pop se veut être le renouveau du puzzle game sur PlayStation. Le principe est une variante du précédent, en ce sens qu'il faut faire disparaître des ballons, en réalisant des chaînes de trois. On les lance deux par deux, avec la possibilité de positionner ce couple coloré comme on veut. Le truc, c'est qu'il est bien moins évident de réaliser des coups de maître comme dans Puzzle Bobble et, finalement, que le principe lui-même n'est pas aussi efficace. Il en résulte une maigre tentative dont le destin risque d'être étroitement lié à celui des bacs des invendus. Dommage.



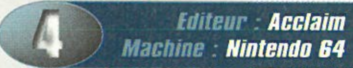
3 Editeur : Taito
Machine : PlayStation

Re-Volt N64





En tout point semblable à la version PlayStation, Re-Volt N64 souffre également des mêmes faiblesses techniques. Même en utilisant un Ram Pak et en passant le jeu en haute résolution, l'extase n'attendra pas le joueur au tournant de ce petit soft qui avait pourtant l'air fort sympathique. Cette version souffre bien trop du syndrome « flou moche » N64 et ses textures en 4 couleurs sont décidément fort laides. Pour le reste, à part quelques variations dans l'interface, Re-Volt est exactement le même que sur Play. Rien de transcendant donc.



NHL Pro 99

Avec cette première incursion dans le monde du hockey sur glace, Konami tente d'élargir sa gamme sport XXL. Evidemment, on s'en doutait un peu, l'éditeur nippon se heurte de plein fouet à la concurrence d'EA Sports. En effet, globalement, NHL Pro 99 n'atteint pas le niveau de NHL 99 qui, rappelons-le, demeure, un an après sa sortie, la référence absolue du genre sur cette machine (je ne vous parle pas de NHL 2000). Ce n'est pas tant le contenu du jeu qui est à remettre en cause (NHL Pro 99 propose des modes de jeu et des options tactiques très

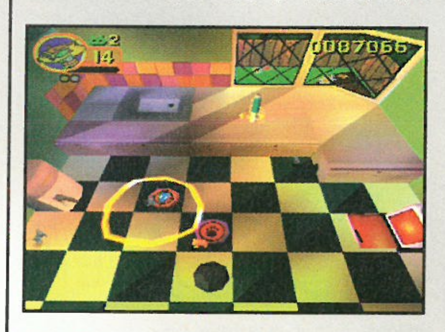


satisfaisantes) mais plutôt le rythme des matchs. On ne retrouve pas le punch et la vivacité qui caractérisent le produit d'EA Sport. En définitive, un titre assez agréable, jouable et complet mais auquel il manque un petit quelque chose pour s'imposer et qui sort aussi peut-être un peu tardivement.

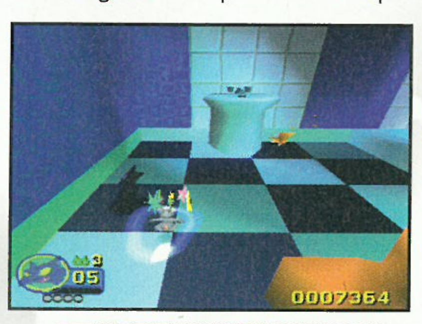




Rat Attack



Alerte ! Les rats sont partout et se la donnent grave ! Ils se multiplient et rongent vos bidets ainsi que l'émail de vos gogues ! C'en est vraiment trop ! Heureusement, vous incarnez le matou protecteur de la maison et devrez détruire les infâmes créatures en les capturant dans des sortes d'élastiques énergétiques. Une fois vos objectifs atteints, une porte apparaît pour vous transporter au stage suivant. Simple de concept et captivant, Rat Attack réussira à séduire sans peine les joueurs fanas des titres à la Bomberman ou autres Pac Man. Côté réalisation, on pourrait se plaindre d'un manque évident de textures mais, en contrepartie, les graphismes exploitent le mode en haute résolution de la console. En fait, Rat Attack, malgré son aspect de petit jeu dérisoire, demeure une bonne initiative originale d'occupation vidéo-ludique.



6
Editeur : Mindscape
Machine : PlayStation

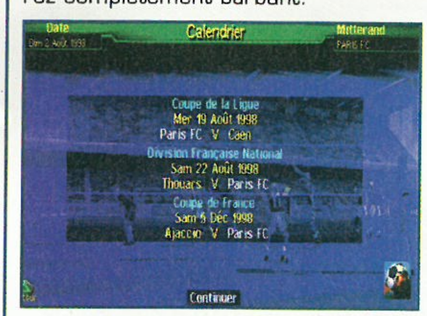
Telefoot Manager

Ne vous méprenez pas : Telefoot Manager n'a rien à voir avec l'émission footballistique de TF1, sinon le titre et l'accord de licence. C'est, en fait, une simulation de gestion de clubs de foot, avec ses avantages et ses déboires financiers. Le but du jeu est simple : vous devez accroître les profits de votre club ainsi que les performances de votre équipe, sous peine d'être viré ! Tout simple, non ? De ce fait, vous négocierez les contrats de vos joueurs en déterminant leurs primes mensuelles et leurs salaires. En tant que grand « agent de la balle », vous serez aussi libre de fixer le prix des billets des rencontres, ou encore de recruter des sportifs de renommée (moyennant beaucoup d'oseille) pour attirer les faveurs des sponsors. Très complet et réaliste, le titre présente paradoxalement une interface de jeu

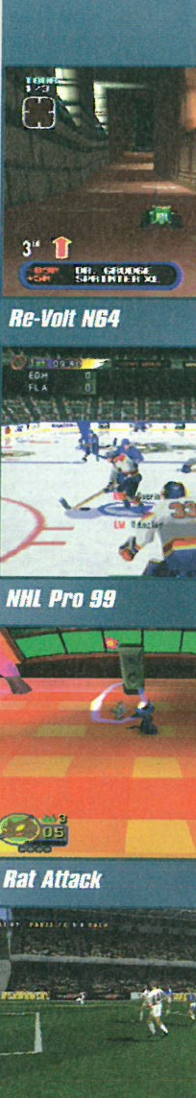




simple et accessible (Calendrier, Transferts, Finances...). Sinon, pour sortir des sempiternels calculs de revenus, vous pourrez assister aux temps forts des matchs de votre équipe via des séquences en 3D temps réel. Pour résumer, si vous aimez le football et le capitalisme, Telefoot Manager est fait pour vous. Autrement, vous le trouverez complètement barbant.







Suzuki Alstare Extreme Racing

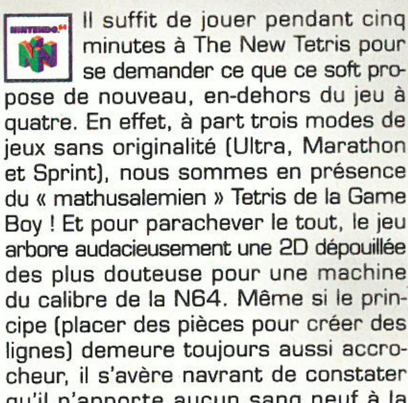
Adapté du déjà très moyen Red Line Racer (voir Joypad n° 87), Suzuki Alstare est un pur jeu d'arcade dans lequel vous prenez part à des courses de motos au guidon d'une rutilante Suzuki de compet'. Assez proche de la version japonaise, malgré quelques améliorations notables comme l'élargissement des circuits, Suzuki est un titre dans lequel le « pas mal » côtoie malheureusement le pire. En effet, question design et animation, les développeurs de Criterion s'en sont plutôt bien sortis. Moteur 3D impeccable, environnements riches pour les 12 circuits, motos bien animées et sensation de vitesse incroyable... Par contre, question gameplay et intérêt, c'est la douche froide. Avec son Championnat, son mode Mirror, ses courses simples et son mode VS en split, le jeu ne fait pas dans la variété. Une fois sur l'asphalte, on s'ennuie ferme au bout de trois tours de piste. Ajoutez à cela un pilotage sans saveur, des bugs de collision avec les adversaires et les décors, des bruitages pitoyables, et vous obtenez un titre mal fini, excessivement crispant (le niveau de difficulté change sans raison à chaque course).



5 — *Editeur* : **Ubi Soft** — *Machine* : **Dreamcast**

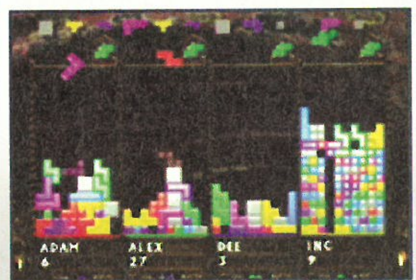


The new Tetris



Il suffit de jouer pendant cinq minutes à The New Tetris pour se demander ce que ce soft propose de nouveau, en-dehors du jeu à quatre. En effet, à part trois modes de jeux sans originalité (Ultra, Marathon et Sprint), nous sommes en présence du « mathusalemien » Tetris de la Game Boy ! Et pour parachever le tout, le jeu arbore audacieusement une 2D dépouillée des plus douteuse pour une machine du calibre de la N64. Même si le principe (placer des pièces pour créer des lignes) demeure toujours aussi accrocheur, il s'avère navrant de constater qu'il n'apporte aucun sang neuf à la série, contrairement à Tetris Sphere sorti précédemment. C'est la raison pour laquelle, si vous possédez déjà ce dernier, ne comptez pas sur The New Tetris pour connaître de nouvelles sensations de plaisir.







4 — *Editeur* : **Nintendo** — *Machine* : **Nintendo 64**

Space Invaders

Il faut que je le prenne en rigolant. C'est très clair, sinon je me pends. Space Invaders ? Refait en 3D ? La bonne blague. Les nostalgiques ? Je me gausse encore plus fort, j'en fait partie. Space Invaders PlayStation n'a de 3D que les bidules à shooter à l'écran et, visiblement, il y en a trop à gérer pour notre pauvre PlayStation. Qui parvient tout de même à ramer en les animant lorsque l'écran est plein. Mais de qui se moque-t-on ? Jusque dans les explosions, ce titre fait peine à voir. Même à 210 francs, je ne pourrais m'empêcher de penser : « Pour 140 balles de plus, je peux m'acheter un jeu. Soul Reaver, par exemple. Ou même n'importe quoi d'autre de plus intéressant, c'est pas le choix qui manque ». Si seulement les ennemis étaient variés graphiquement, et que les images de fond étaient belles et pas seulement un ciel étoilé monochrome... Ridicule.







2 — *Editeur* : **Activision** — *Machine* : **PlayStation**

Shadowman

Autant la version N64 est intéressante, du moins avec le Ram Pak, autant la version PlayStation est une grosse déception. L'ambiance sonore a beau être parfaite, le principe bien dosé et le monde assez vaste, Shadowman PlayStation ne vole pas très haut techniquement. Pour ainsi dire, c'est même honteux de proposer un titre aussi saccadé et pixellisé aujourd'hui, alors que la machine a prouvé depuis longtemps ce qu'il était possible d'en tirer. Bien en deçà d'un Tomb Raider 1 (pourtant poussif et vieillot), Shadowman PlayStation vous fera lâcher la manette de dépit tant il est peu jouable. Collisions et animations sont ratées comme jamais, desservant totalement le titre fétiche d'Acclaim. Vraiment dommage.







3 — *Editeur* : **Acclaim** — *Machine* : **PlayStation**

Suzuki Alstare

The New Tetris

Space Invaders

Shadowman



UNE GAMME COMPLETE !

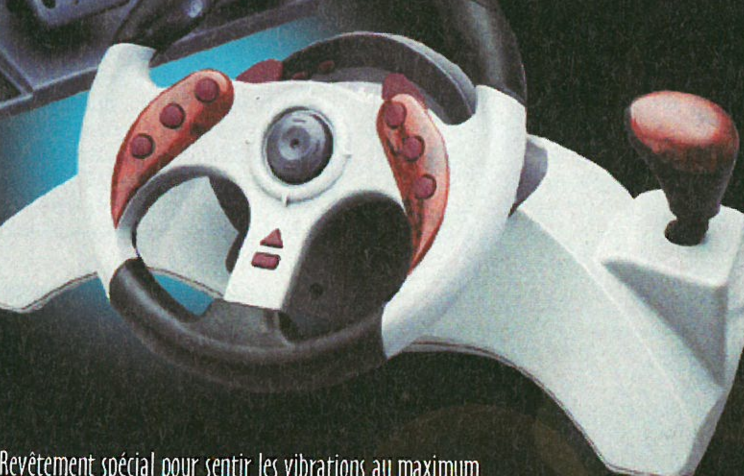






EXCLUSIF !

VOLANT
Mc2



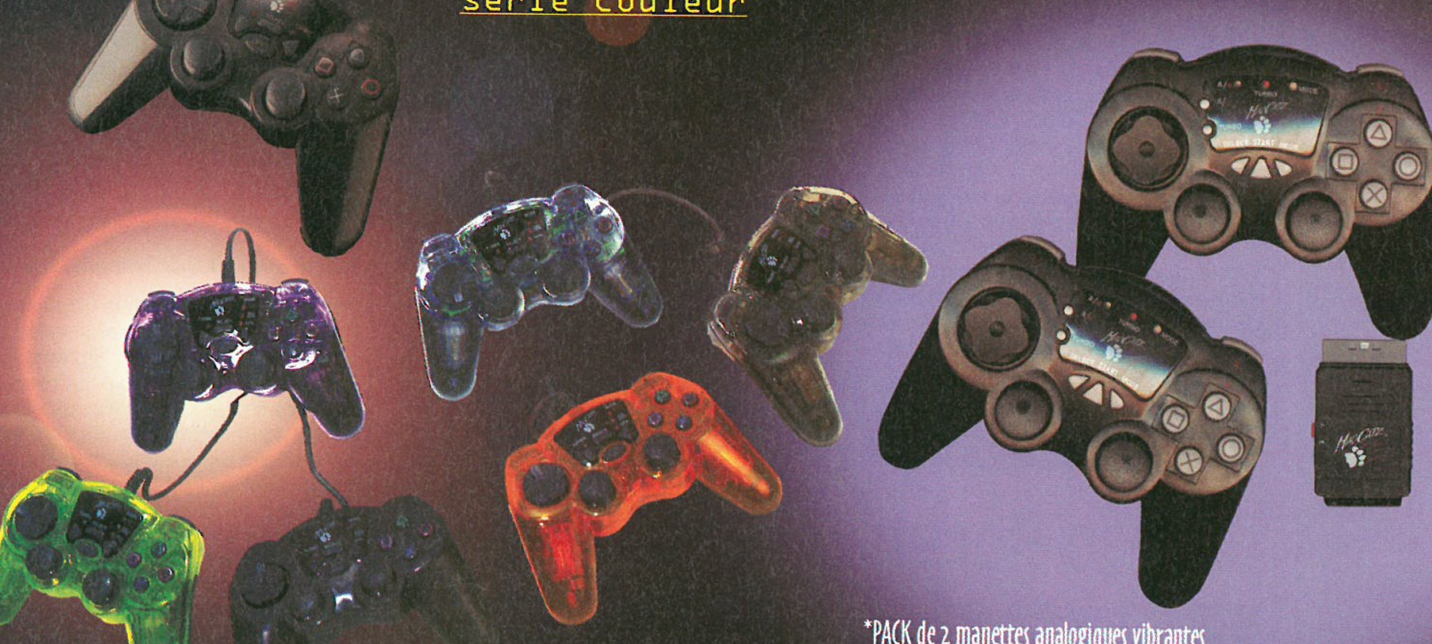
*ACCUDRIVEtm : Système exclusif d' auto-calibrage, accorde la sensibilité du volant aux préférences de chacun.
*Support réglable et rétractable vous permettant de câler le volant sur vos genoux
*Pédalier de conception verticale pour ne jamais perdre le contact et ressentir les accélérations.

*Revêtement spécial pour sentir les vibrations au maximum.
*3 modes contrôle disponibles: Analogique, Digital et Vibrant.
*10 boutons d' action
*Boutons programmables

NOUVEAUTE !

Manettes
DUAL FORCE
INFRA-ROUGE

Manettes
DUAL FORCE
serie couleur



*Pad analogique vibreur
*Compatible avec les jeux "dual shocktm"
et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shocktm, analogique et digital
*Prises tactiles en caoutchouc
*Auto-alimenté.

*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes sans fil avec 1 émetteur.
*Compatible avec les jeux "dual shocktm"
et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shocktm, analogique, et digital
*Prises tactiles en caoutchouc



Magical Tetris

Croisez l'univers prise de tête (mais néanmoins excellent) de Tetris avec le monde enchanté de Walt Disney et vous obtiendrez Magical Tetris. L'intérêt essentiel de ce titre de réflexion, développé par Capcom, réside dans ses modes de jeux variés





et l'ambiance bon enfant qui en émane. En effet, vous disposerez d'une option scénario, qui change selon le personnage que vous sélectionnez (Mickey, Donald, Dingo...) et qui sera prétexte, bien entendu, à des joutes intellectuelles. On retrouve sinon le célébrissime principe de Tetris (vous devez imbriquer des pièces pour former des lignes) avec, toutefois, selon le mode que vous aurez choisi auparavant (Story, Endurance...), de nouvelles pièces inédites du jeu original d'Alexey Pajitnov qui modifieront vos réflexes de joueur aguerri. Et puis, de toute façon, que cela soit en solitaire ou à deux, Magical Tetris jouit d'un intérêt au demeurant toujours aussi monumental, de par son fun irrésistible. Un soft qui vous maintiendra cloîtré devant votre téléviseur pendant des heures et des heures !



Lego Racers

Qui ne connaît pas les Lego, ces petits jouets minimalistes vendus par pièces et que l'on peut assembler n'importe comment ? Eh bien, sachez qu'après avoir inondé notre enfance de leur technologie low tech, les lego vont faire leur entrée fracassante sur PlayStation sous la forme d'un jeu de course aux allures de Mario Kart. Au début, vous serez amené à élaborer votre pilote en sélectionnant les différentes parties de son corps, puis viendra le tour de la conception de votre auto. Optez plutôt pour un design aérodynamique et c'est



parti ! Si le titre possède de bonnes idées, dans son fond, il s'avère toutefois très décevant quant à sa réalisation. Les décors font preuve d'une nudité affligeante même si l'animation demeure très fluide. En somme, Lego Racers est un soft ni très mauvais ni très bon, mais qui manque évidemment de charisme.

4 — Editeur : GT Interactive — Machine : PlayStation

Killer Loop

Killer Loop est un soft de série B. Se voulant concurrent d'un WipEout, il n'est pas trop mal réalisé - certains circuits étant même plutôt jolis - et propose un gameplay non dépourvu d'originalité. Un bouton sert à activer le magnétisme de l'appareil, ce qui lui permet de coller à la piste et ainsi de circuler presque au plafond. Les armes doivent être « composées » en compilant de 1 à 3 bonus : par exemple, missile, puis missile à répétition, puis missile à tête chercheuse. Bref, un titre qui aura su se démarquer mais malheureusement nanti d'une maniabilité atroce, façon savonnette sur une patinoire, et de gros défauts de gameplay, comme l'absence de gestion réelle des adversaires. J'entends que si vous vous plantez, ils vous larguent pour de bon : on a donc trop rapidement l'impression d'être en Time Attack et non en Championnat. De plus, ils ne semblent pas avoir des comportements variés, ni emprunter des routes différentes. Pour finir, les tracés vont du







médiocre au moyen et, si le concept des armes est intéressant, ces dernières ne sont ni très nombreuses ni originales. Bref, Killer Loop est très très loin d'arriver au niveau de notre bon vieux WipEout.

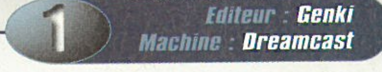
4 — Editeur : Crave Entert. — Machine : PlayStation

Tokyo Highway Challenge





Dire que ça fait un carton au Japon ! Le dernier volet de la série des Tokyo Highway Battle n'a pourtant rien pour lui. La réalisation fadasse n'a de Dreamcast que la résolution, et l'intérêt global du titre frise le zéro degré Kelvin. C'est simple, il n'y a qu'un seul et unique circuit : le périphérique de Tokyo. Mais, bon, passe encore. Toutes les courses, parce qu'illégales, se déroulent la nuit. Il n'y a donc pas ou peu de circulation et, en tout et pour tout, il n'y a que 3 modèles de véhicules (le taxi, le camion et la voiture) sur la route. Pas de crashs spectaculaires, pas d'ennemis intelligents, juste des tours, des tours et même pas de réelles sensations de vitesse. Un gouffre vidéo-ludique, dont la masse d'inintérêt offre une alternative intéressante aux théories des chercheurs sur la masse manquante de notre si bel univers.





Magical Tetris



Lego Racers

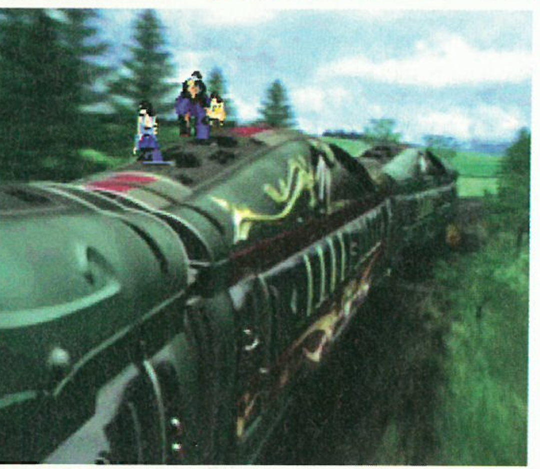


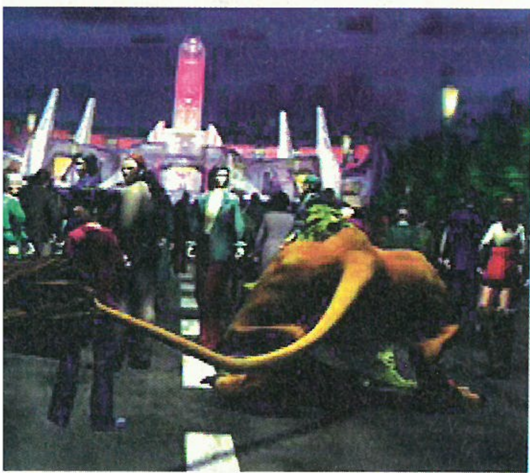
Killer Loop



Tokyo Highway Challenge









EXCLUSIF !

CONCOURS

GAGNEZ DES JEUX

FINAL FANTASY VIII



SQUARESOFT

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT ™

SUR LE 3615 JOYPAD

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France Métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

Toutes les sorties Game Boy Color



Plutôt chiche au niveau des sorties en cette période de rentrée, la cadence de production des nouveaux titres Game Boy Color s'accélèrera vers la fin du mois d'octobre. On attendra donc avec impatience plusieurs titres très prometteurs dont MicroMachines et Babe, qui annonceront le retour de la manne sur la portable de Nintendo.

Babe et ses Amis





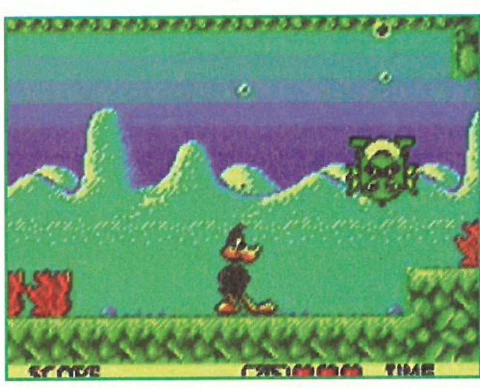
La trame scénaristique de ce jeu reprend, en fait, celui du second film sorti sur les grands écrans. Par inadvertance, Babe le cochon a fait tomber le fermier Hogget dans un puits, l'obligeant ainsi à se mettre en longue convalescence. La fermière, n'ayant pas les moyens financiers de s'occuper à la fois du mari et de la ferme, se trouve alors dans une impasse. Pour se racheter, Babe va donc aller gagner de l'argent en participant à des concours de chiens de berger à travers le monde ! Ce qui nous donne un prétexte à un jeu de réflexion, dans lequel vous devrez élaborer des stratégies pour conduire à bon port des troupeaux de moutons. Pour cela, des options (les trampolines, les bottes de foin...) dissimulées sur le terrain vous aideront grandement dans votre mission. En fait, le titre reprend le concept de Lemmings mais avec une représentation de jeu vue de haut. Babe et ses Amis vous réservent une soixantaine de niveaux qui vous feront cogiter des nuits entières ! Original, captivant et amusant, le soft pourrait créer un certain engouement auprès des amateurs de titres atypiques.

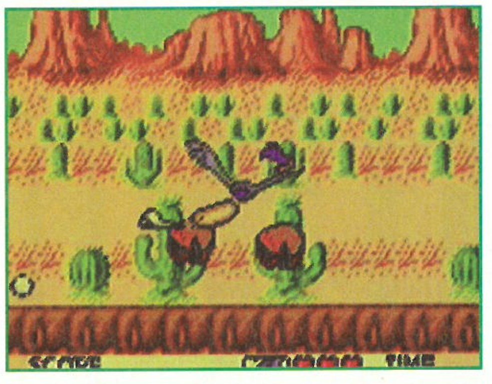
Editeur : Crave Entertainment
Genre : action/réflexion
Disponibilité : octobre 99

Les Looney Tunes

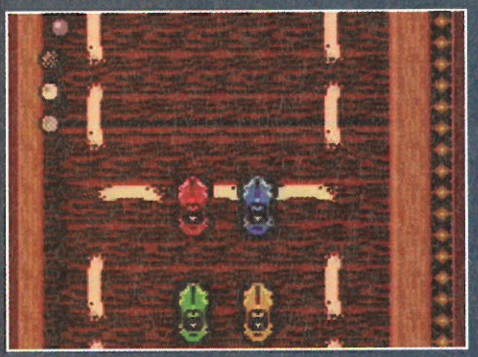
Vous retrouverez l'univers « Toon » des dessins animés de la Warner et côtoierez des stars de renom telles que Daffy Duck, Speedy Gonzales, Bugs Bunny ou Coyote, pour ne citer que ceux-ci. Graphiquement très coloré, le soft bénéficie d'un soin particulier en ce qui concerne ses animations et l'ambiance délirante de son monde. Le jeu propose de petites énigmes que vous devrez résoudre avec, en sus, une petite dose de plates-formes bien sympathique. Looney Tunes se distingue par sa prise en main très aisée et la cible de joueur qu'il vise : les très jeunes. Avec ses deux niveaux de difficultés et ses sept niveaux hétéroclites, parions qu'il réussira à séduire sans peine un public d'âge plus mûr lors de sa sortie en octobre.

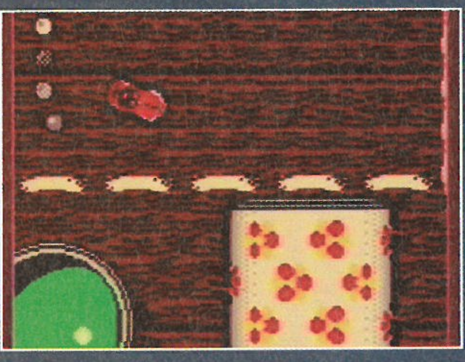
Editeur : Infogrames
Genre : plate-forme
Disponibilité : octobre 99





MicroMachines 1 et 2





Les accros de MicroMachines vont se réjouir puisqu'ils pourront goûter aux joies des courses endiablées sur portable et en couleur ! Cette mouture inclura les deux volets (deux jeux en un !) de la série et offrira pas moins de vingt-cinq véhicules et quarante circuits ! Qui dit mieux ? La surenchère ne s'arrête pas là : vous aurez aussi à disposition quatorze modes de jeu dont les classiques multi-joueurs (via le câble link), Single Player et autres. En ce qui concerne la réalisation, le style graphique demeure le même avec une représentation de haut de vos voitures et des décors enfantins gigantesques. Très coloré et utilisant une animation des plus fluides et rapides, MicroMachines sur Game Boy Color risque de devenir un jeu culte lors de sa sortie ! Vous êtes prévenu !

Editeur : Infogrames
Genre : course de ch'tites voitures
Disponibilité : fin octobre 99

es magasins

● PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

RIS/JUSSIEU Consoles
rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

● PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
ntre Commercial Chelles 2
ionale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
40 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

● ANTONY(92)
av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
v. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
.Ccial Les Quatres Temps
e des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

● AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
3606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

● ST DENIS(93)
Ccial St Denis Basilique
passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
Ccial DRANCY AVENIR
rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
rue du Général Leclerc
94000 Créteil
e rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
s av. de Fontainebleau Nat. 7
Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

NTENAY SOUS BOIS (94)
. Ccial Val de Fontenay
120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

RGY PONTOISE (95)
Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

OUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
00 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 01 46 735 735 NOUVEAU !

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

●● LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
7, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

● LE MANS (72)
3 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● ALBERTVILLE (73)
Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
al AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

● AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

x en reseau sur PC

vert le dimanche

L'empire battu par Mathias 9 ans

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.

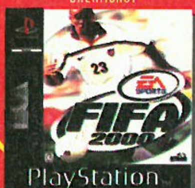

Sega Rally 2
DREAMCAST


Sonic Adventure
DREAMCAST


Trickstyle
DREAMCAST


Rainbow 6
PLAYSTATION

Star Wars Episode 1
PLAYSTATION


FIFA 2000
PLAYSTATION


NHL 2000
PLAYSTATION


Sledstorm
PLAYSTATION


Mario golf
NINTENDO 64


Pokemon rouge
GAME BOY



CADEAUX



400 Lunettes offertes* pour l'achat du hit : SLEDSTORM sur Playstation



*Dans la limite des stocks disponibles

L'AFFAIRE DU MOIS

PORTAL SECOND AGE

LE STARTER

65F

49F50

+ UN BOOSTER OFFERT !

L'EVENEMENT

Sortie officielle de la Dreamcast

Une vision nouvelle, dynamique et positive du jeu vidéo...





UNE BORNE DE DEMONSTRATION DANS TOUS LES SCORE-GAMES !



Bon de Réduction 15F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE



DES VOT PREMIER A

CARTE DE FIDELITE

Une carte de vous sera d N'oubliez p tamponnez carte aprè achat ! Un terminée elle vous donne 400F de remise immédiat jeux d'occasion !!!

..LES AVANTAGES SCOR

HOT LINE

commandez vos achats

Par téléphone :
01 46 735 720

Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES

un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?

Par téléphone :
01 46 735 735

Trucs & Astuces : 08 36

..LES SERVICES SCORE

DEMOS NOUVEAUTES

Chaque toutes nouvea en dém perman dans to SCORE-

...LES NOUVEAUTES...

RACHAT DE ANCIENS JE

Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoir Lecteurs et Films LD & DVD Et gagnez jusqu'à 30F supp si ce matériel a été acheté SCORE-GAMES (sur présentation du ticket d

..LES AVANTAGES SCOR

DES CENTAI D'OCCASION

Le plus grand choix de jeu en France : + de 200 000 sur l'ensemble des magas Jeux testés, reconditionn et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GAR

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

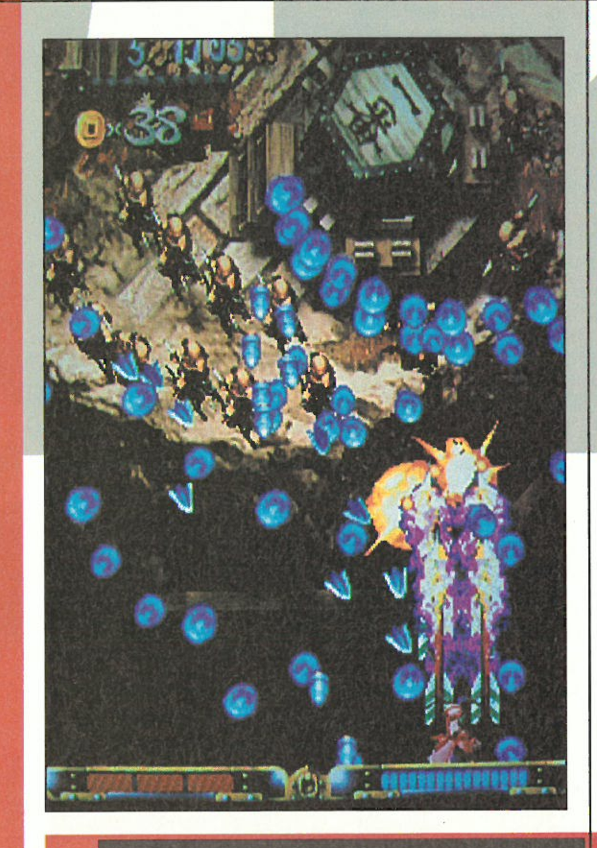
Une équipe qualifiée pour conseiller, vous orienter d vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes... La qualité d'un jeu, les pro sorties ...etc

..L' ACCUEIL...LE CO

Alors que le mois prochain nous permettra de vous présenter une tonne de nouveaux jeux d'arcade, présentés au dernier Jamma Show qui a eu lieu les 9 et 10 septembre, nous nous contenterons ce mois-ci de vous présenter un shoot'em up classique mais efficace : Guwange.

Guwange

Éditeur : Atlus
Sortie Japon : N.C.
Sortie Europe : N.C.

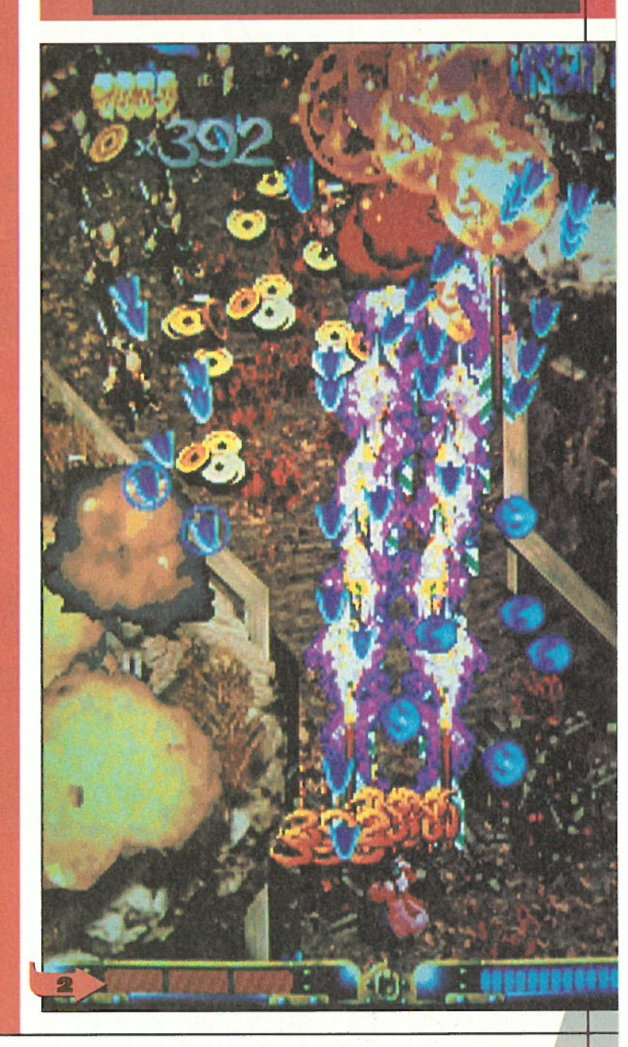


1 Un énorme et peu ragoûtant ver carnivore en veut aux parties charnues de nos héros.

2 Lorsque Kosame s'énerve, l'écran est envahi de projectiles roses destructeurs.

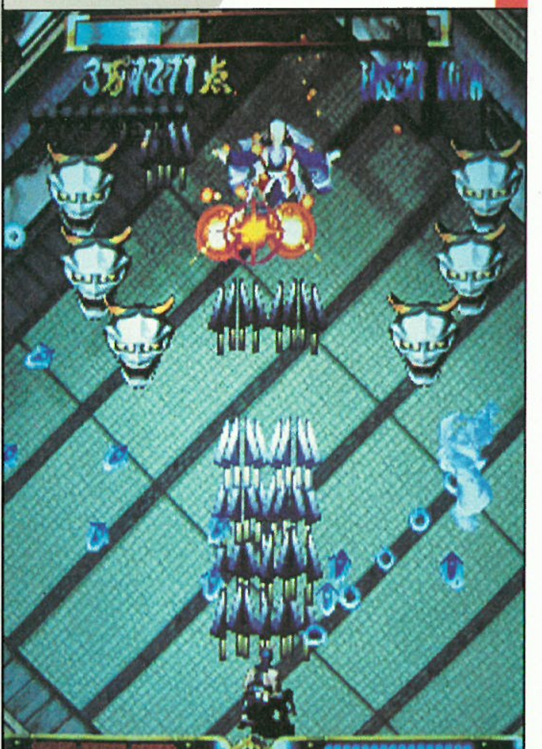






Dans le Japon médiéval, beaucoup de choses mystérieuses se déroulaient sans qu'on en ait gardé trace. Bien sûr, d'un autre côté, il y a quand même des tas de choses que l'on sait sur le Japon médiéval, comme l'absence d'électricité, ou encore les poètes idiots qui écrivaient des vers diarrhéiques après un amour contrarié, alors qu'il suffisait de manier le sabre avec classe pour devenir un mec convoité. Mais ce que l'on ne savait pas et qu'Atlus nous apprend aujourd'hui, c'est que dans une région reculée du Japon, à l'est plus exactement, se trouvait une assemblée de personnages étranges. Ces êtres doués de facultés surpuissantes avaient, en fait, pactisé avec des dieux de la guerre, les « Bushin », afin d'accueillir en eux une partie de la force de ces divinités. Bien entendu, ils étaient comme les pitbulls d'aujourd'hui, craints et respectés de la plupart des gens. Mais tout n'est pas rose et, tel l'arrêté municipal qui oblige le pitbull à la

castration, les personnes qui avaient pactisé avec les Bushin se voyaient voler leur vie un an après. Une réjouissante légende racontait par contre que si, durant cette année, on retournait sur les terres du pacte, on parvenait à tuer des Bushin pour leur voler leurs sceaux magiques et que l'on apportait ces derniers à la porte des enfers, la malédiction était levée. Par contre, on n'a rien trouvé pour les pitbulls. Et tout commence dans Guwange lorsque trois personnes ayant pactisé avec les Bushin décident de tenter leur chance et de défier les dieux.



BAD GUYS ET PLUIE DE PROJECTILES

Comme dans toutes les productions de shooting vertical des usines Atlus, il n'est pas rare de voir disparaître le décor sous une pluie de bombes tant la cadence de tir des ennemis est élevée. Comme pour la plupart des titres du genre, les trois personnages que l'on peut incarner possèdent chacun une attaque et un style de jeu différents. Shishin, le fou cannibale qui porte un masque de démon (attirant, n'est-ce pas ?), tire dans la direction que le joueur lui donne avec la manette. Kosame, elle, tire droit devant elle mais peut se vanter d'être le personnage le plus rapide du jeu. Et enfin Hirano, qui a un tir légèrement faible mais qui part sur un rayon assez large, traverse aussi la plupart des obstacles. Très honnête au niveau de la réalisation, même s'il ne faut pas non plus en demander trop à un pur shoot'em up en 2D à scrolling vertical, Guwange séduira avant tout par son classicisme et son ambiance japonaise, avec démons du folklore nippon que les fans de Goemon sauront reconnaître. Une curiosité culturelle en quelque sorte. Comme nos pitbulls.

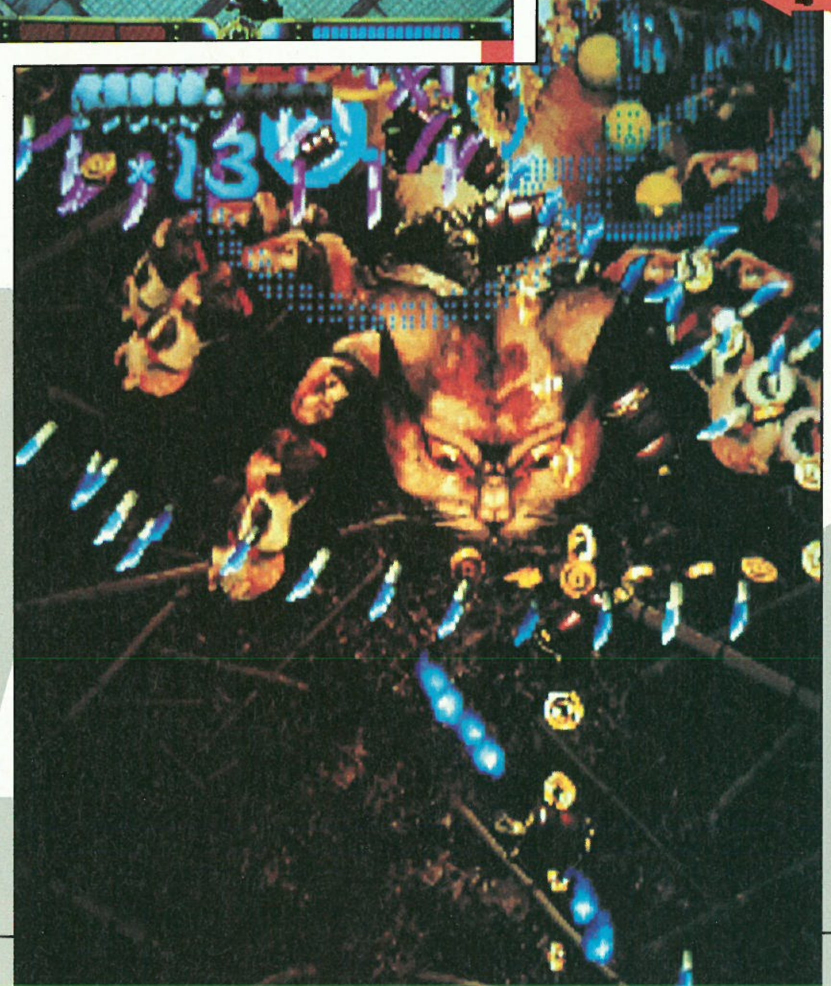




3 *Le sortilège d'invocation des épées géantes.*

4 *Un boss magnifique : l'araignée géante à tête de chat.*

5 *Il y a parfois tant de projectiles à l'écran qu'on ne comprend plus trop.*





Les jeux PC

La star du mois : Heavy Gear II. Activision signe là un magnifique jeu de robots qui, plutôt que de se borner à un Quake en armure de Kevlar, pousse vers la finesse et la subtilité stratégique. En parlant de stratégie, Tiberian Sun, suite de Command & Conquer, ne sera pas la révolution attendue, tout en restant de qualité. Enfin, Fly ! colle une claque à ses concurrents simulateurs de vol civil. Et, là, tout est dit !



TELEX

Peté de thunes

Microsoft est riche. Très riche. Et ce n'est pas près de s'arrêter. Pour vous donner une idée et histoire de situer un peu mieux ceux qui vont bientôt tout bouffer, Microsoft a annoncé un bénéfice annuel net de 7 milliards de dollars. Et des patates. Au total, on estime que Microsoft vaut maintenant quelques 500 milliards de dollars.

Les Ricains...

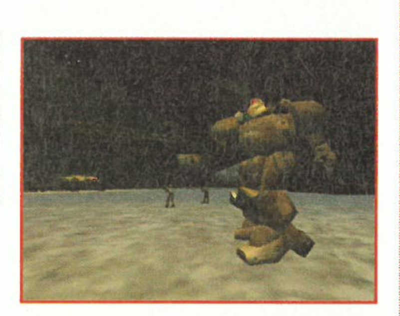
Aux U.S., pays des fous inconscients, un gamin de 9 ans a tué son cousin d'une balle de calibre 30, Winchester. Le gamin jouait aux jeux vidéo. Mais pas à n'importe lequel, pas à Quake ou Silent Hill, non à Deer Hunter, le jeu de chasse à la con. Tradition, nature, tout ça... Laissez-moi rire.

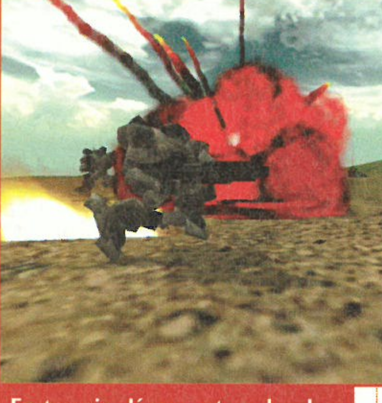
Les jeux PC du mois

Heavy Gear II
Un jeu pas con, un jeu Activision

Editeur : Activision Genre : Action/Stratégie Prix approximatif : 350 F

Après la perte de la licence Mechwarrior (dont les qualités du 2 ont passionné de nombreux joueurs), Activision s'était rabattu sur Heavy Gear. Ce dernier, médiocre, sera vite pardonné grâce à cette suite très réussie qui, contrairement à ce que l'on pourrait croire, ne se limite pas à un jeu d'action de robots. Autant comparer Quake à Hidden & Dangerous, même Heavy Gear II demande de la réflexion avant l'action. La campagne a lieu vers le 62e siècle, sur une ex-colonie terrienne, Terra Nova. Au prix de guerres fratricides, celle-ci avait obtenu son indépendance, puis avait sombré dans ses propres dissensions et autres guerres civiles. Aujourd'hui, la Terre tente de reprendre possession de sa colonie et Terra Nova s'unifie à nouveau contre l'ennemi commun. Le reste de l'histoire, bien ficelée, vous tiendra en haleine de longues heures, tout au long d'une campagne composée de missions variées. Le pilotage d'un Gear se révèle assez compliqué, presque autant qu'un simulateur de vol. Envoyer une escouade de reconnaissance, créer une diversion, poster des snipers, etc. voilà ce qui compose une mission typique d'HGII : réfléchir avant d'agir. Bilan : avec ses 75 armes (sans compter celles de contact), des ordres précis par dizaines, un gameplay soigné nécessitant furtivité, agilité, snipe et autres, et une réalisation particulièrement réussie, Heavy Gear II est un must à ne pas rater. Seule ombre au tableau : une version française tronquée de ses fichiers de configuration, qui pose donc des problèmes d'installation. Pour les résoudre, il est indispensable de bidouiller un peu... Mais ça vaut le coup !





En terrain découvert, ça barde vite.



Cette gorge était l'endroit idéal pour une embuscade !



Command & Conquer : Tiberian Sun
Du neuf avec du vieux

EDITEUR : WESTWOOD STUDIOS GENRE : STRATÉGIE/ACTION 3D PRIX APPROXIMATIF : 350 F

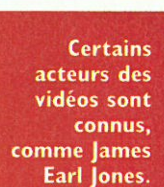
Parmi les jeux les plus attendus du moment, ce nouveau volet remis au goût du jour du père des jeux de stratégie temps réel atteint sans problème les hautes marches du podium. Répond-il aux desiderata des fans ? Malheureusement, il semblerait que non. Tout du moins en ce qui concerne les purs et durs, qui attendaient de réelles innovations et de nouveaux ingrédients stratégiques. C'est dur à dire, mais C&C Tiberian Sun ne révolutionne pas grand-chose. Pire, il n'est pas aussi parfait qu'on l'aurait souhaité. Techniquement, graphiquement, l'évolution reste pourtant très nette : c'est diablement beau, bien fait et plaisant à jouer. Résolution décuplée, couleurs plus profondes, effets spéciaux extra... du grand art de ce côté-là. Pour le reste, malgré l'apparition de quelques nouvelles unités, des « waypoints », des déformations du terrain (peu visibles, contrairement à ce qui était annoncé) et des détails techniques divers, les habitués ne risquent pas d'être largués. En bref, Tiberian Sun est un peu décevant, ce qui ne l'empêche pas de rester un bon titre. A défaut de renouveler le genre qu'il avait créé, Westwood nous livre une suite jouant la carte de la sécurité... et restant ainsi accessible au plus grand nombre.

Les ponts comme celui-ci peuvent être détruits pour limiter la progression de l'ennemi.











Certains acteurs des vidéos sont connus, comme James Earl Jones.

Fly !
Le must du simulateur

EDITEUR : GATHERING OF DEVELOPPERS GENRE : SIMU. DE VOL PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Pour tous ceux qui ne jurent que par Flight Simulator 98, Flight Ulimited II ou PS-1 Precision Simulator, qui adorent les équipements de bord avec des tonnes de cadrans, qui préfèrent les coucous aux Migs et aux F16, Fly ! annonce une petite révolution dans le monde des simulateurs de vol. Le principe reste évidemment inchangé : il s'agit ni plus ni moins de vols civils. Mais Fly ! dispose du moteur le plus abouti à ce jour, qu'il s'agisse de sa réalisation technique et graphique ou de son réalisme. Communications radio, trafic aérien réel, radar, météo et réglages réels par dizaines, pannes ou accidents, sons samplés sur des échantillons réels, bref, un bijou pour tous les amateurs. Deux regrets : il nécessite une config imposante (PII 350, 64 Mo minimum) et reste encore très buggé en attendant les patches. Toujours est-il que, dans son genre, Fly ! est un chef-d'œuvre absolu, qu'il serait dommage de ne pas goûter.

Un cockpit parfaitement rendu.







Les textures photoréalistes sont de toute beauté.



RPG online

Quelques lignes pour vous parler d'Asheron's Call, RPG online de Microsoft qui risque bien d'être un chef-d'œuvre. C'est qu'ils ont des sous, pour faire des gros projets, chez Crosoft... Pour plus de renseignements, rendez vous donc à http://www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/. Pour tous ceux qui ne jurent que par Ultima on Line ou Everquest, il y a de quoi rêver !

Bravo

Exist est un Quake-like. Un de plus ? Oui, mais totalement gratuit, car développé par un gars qui en a marre de la T.V.A. à 20,6 % et des distributeurs qui prennent 100 balles par jeu en les faisant transiter. Les jeux coûtent trop cher, alors il offre le sien gratuit à http://exist.starix.net/main.html. Et, contrairement à ce qu'on pourrait croire, ça s'annonce très sympa !

La blague pourrie du mois : Monsieur et Madame Ateuduchef ont des enfants qui aiment les frites, quels sont leurs prénoms ?
Réponse : René, Yves, Hans, Dave, Rita, Demi, Grace, Elise, Abel, Salim, Orson, Pat Ateuduchef (René y vend des frites à demi grasses et il appelle ça les morceaux de patates du chef).

Aero Dancing



Machine : Dreamcast
Version : japonaise

Options bonus

Entrez le nom suivant pour votre pilote : TASCAS
Allez ensuite dans le menu des options puis sélectionnez « Game Config ». Une fois à l'intérieur, choisissez « Special » pour bénéficier des nouvelles options « Hud » et « Cockpit ».

Entrez TASCAS



Sélectionnez les options.



Allez dans « Game Config ».



Blue Stinger



Machine : Dreamcast
Version : japonaise

Les codes de la carte bancaire

Utilisez à la banque de Kimra les codes suivants pour récupérer de l'oseille !
Carte d'Eliot : Code 3532 pour 20 $
Carte de Kimra : Code 1008 pour 4000 $
Carte de Yucatan : Code 1861 pour 5700 $
Carte de Bermuda : Code 1394 pour 6000 $

Star Wars : Episode 1 Racer



Machine : N64
Version : U.S.

Pour activer tous les cheats

Attention : vos quatre sauvegardes doivent être vierges pour que l'astuce fonctionne. Sélectionnez le mode « Tournament » puis, sur l'écran d'entrée des noms, maintenez enfoncé la touche Z en validant les lettres suivantes grâce au bouton L : RRTANGENT suivi de END. Ressortez de l'écran puis retournez-y pour taper le second code en utilisant la technique précédente : ABACUS suivi de END. Ensuite, entrez un nom quelconque puis commencez une nouvelle partie. Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : ←, ↓, →, ↑ pour faire apparaître le menu Cheat.

De petites indications devraient apparaître en bas à droite de l'écran.





Tapez ABACUS avec les bonnes touches.



STOCK GAMES
ACHAT - VENTE - ECHANGE
WWW.STOCK-GAMES.COM
1690 FRS
CONSOLE LIVRÉE AVEC UN PAD, UN MODEM ET UN CD DÉMO
PAD DREAMCAS 199 FRS
POUR LES JEUX NTENDO 64, SATURN, AME BOY COULEUR ... CONTACTEZ NOUS !
LIGHT GUN 199 FRS
DREAMCAST
VMS 199 F
READY 2 RUMBLE BOXING
SONIC ADVENTURE
PlayStation
RESIDENT EVIL 3
NEO-GEO POCKET COLOR
PLAYSTATION DUALSHOCK
FIFA 2000
THE KING OF FIGHTERS
SUR NEO GEO
POUR LA VPC WWW.STOCK-GAME 01 46 33 07 8
40 MAGASINS EN FRANCE !!!
USSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83
Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
EPUBLIQUE 01 43 55 76 45
Bd Voltaire 75011 Paris M° République
USSIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24
Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris
GARE DU NORD CONSOLES 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
GARE DU NORD PC 01 48 78 58 00
17 Rue d'Abbeville 75009 Paris
RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville
NTONY 01 46 740 300
Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
ER B ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30
AINT GERMAIN 01 30 61 74 60
Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
RER St Germain en Laye
VRY 01 46 58 72 73
Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
Mairie d'Ivry
AINT DENIS 01 48 20 1999
C St Denis Basilique
Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis
LICHY 01 47 56 08 64
Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
Mairie de Clichy
LA DEFENSE 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
RER La Défense
PROVINS 01 60 67 68 21
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins
SAINT-MAUR 01 55 96 23 32
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur
VERSAILLES 01 39 53 30 30
C C Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
CLAMART 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
REVENDEURS,
FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!
Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture,
ou vous possédez déjà un maga
Vous voulez bénéficier :
- d' un important budget publicitaire
(depuis plus de 6
- d' une centrale d' achats performante
- d' une notoriété nationale, et faire partie d' un
chaine de magasins dynamiq
STOCK GAMES Recherche des Partena
Pour plus d' informations,
contactez Raphaël au 01 44 07 04
2 NOUVEAUX MAGASINS : LYON 04 72 56 06 6
GARE DU NORD PC CD ROM 01 48 78 58 0
ANTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
Rue des Halles 44000 Nantes
ANTES 02 40 48 13 14
Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes
ARHAIX 02 98 93 74 64
Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix
ORBACH 03 87 87 13 93
Avenue de Spicheren 57600 Forbach
ARTINIQUE 05 96 61 65 32
Rue Lamartine 97200 Fort de France
AYONNE 05 59 46 13 37
Rue d'Espagne 64100 Bayonne
CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims
BORDEAUX 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux
RENNES 02 99 67 53 10
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes
SAINT-MAXIMIN 04 94 59 34 91
5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin
MARSEILLE 04 91 48 2
207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane
METZ 03 87 37 3
80 en Fournirue 57000 Metz
METZ 03 87 36 6
58 Passage Serpenoise 57000 Metz
PAU 05 59 83 8
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau
SENS 03 86 64 9
47 Grande Rue 89100 Sens
ABBEVILLE 03 22 19 0
9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville



Le menu Cheat s'affiche pendant le jeu.

nvincibilité

électionnez le mode « Tournament » puis, ur l'écran d'entrée des noms, maintenez nfoncée la touche Z en validant les lettres uivantes grâce au bouton L : RRJABBA suivi le END. Ensuite, entrez un nom quelconque uis commencez une nouvelle partie. 'endant le jeu, faites la Pause puis effectuez es manipulations suivantes : ←, ↓, →, ↑ pour faire apparaître le menu Cheat et nclencher l'invincibilité.





Mode miroir

électionnez le mode « Tournament » puis, ur l'écran d'entrée des noms, maintenez nfoncée la touche Z en validant les lettres uivantes grâce au bouton L : RRTHEBEAST uivi de END. Ensuite, entrez un nom uelconque puis commencez une nouvelle artie. Pendant le jeu, faites la Pause puis ffectuez les manipulations suivantes : ←, ↓, →, ↑ pour faire apparaître le menu Cheat et activer le mode miroir.



Jouer avec Jinn Reeso

Vous devrez d'abord délocker le circuit Mars Guo en terminant certaines courses. Sélectionnez le mode « Tournament » puis, sur l'écran d'entrée des noms, maintenez enfoncée la touche Z en validant les lettres suivantes grâce au bouton L : RRJINNREE suivi de END. Ensuite, entrez un nom quelconque puis commencez une nouvelle partie avec n'importe quel pilote pour jouer avec Jinn Reeso.



Mario Golf

Machine : N64
Version : U.S.

Tenues différentes

Sur l'écran de sélection des golfeurs, maintenez C-←, C-→, C-↑, ou C-↓ en validant votre personnage.





Joueur gaucher

Sur l'écran de sélection des golfeurs, maintenez Z ou L en validant votre personnage.



Tournoi Nintendo Power

Dans le menu des options, placez votre curseur sur « Clubhouse » puis faites Z + R + A pour faire apparaître l'écran des passwords. Ensuite, entrez le code suivant : KPXWN9N3.



Première Coupe Camp Hyrule

Dans le menu des options, placez votre curseur sur « Clubhouse » puis faites Z + R + A pour faire apparaître l'écran des passwords. Ensuite, entrez le code suivant : 0EQ561G2.



Seconde Coupe Camp Hyrule

Dans le menu des options, placez votre curseur sur « Clubhouse » puis faites Z + R + A pour faire apparaître l'écran des passwords. Ensuite, entrez le code suivant : 5VW689O6.





Machine : N64
Version : U.S.

Mode Turbo

En mode un joueur, entrez le nouveau nom suivant : 2FAST4U
Les briques tomberont de plus en plus rapidement dans ce mode !



Turbo pour le CPU

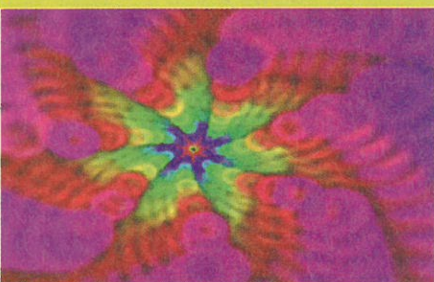
En mode un joueur, entrez le nouvau nom suivant : AI2EZ4U?
Contre l'ordinateur, vos briques tomberont lentement inversement à celles de l'ordinateur !



Mode Music Kaleidoscope

Allez dans le menu Audio et choisissez la musique intitulée Enter « Haluci ». Ensuite, en mode un joueur, entrez le nouveau nom suivant : HALUCI
Vous aurez alors droit à une animation bien « space » !





Croc 2



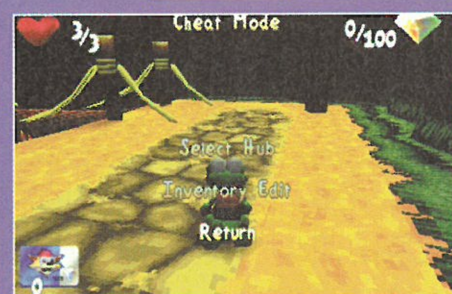
Machine : PlayStation
Version : européenne

Cheat mode

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncé le bouton L1 puis faites △, ◀, ◀, ▶, □, ▲, ▲, ◀, ○. Une indication apparaîtra alors en haut de l'écran pour confirmer que l'astuce fonctionne. Ensuite, commencez une nouvelle partie puis pressez simultanément, pendant le jeu, sur les touches R1+R2+L1+L2.

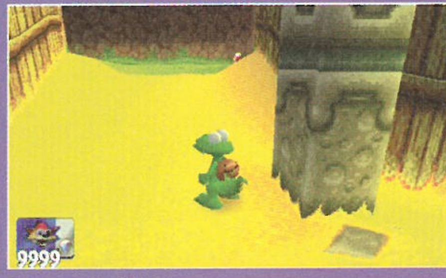


Effectuez les premières manips sur cet écran.



Se rajouter des cristaux à l'œil

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncé le bouton L1 puis faites □, □, ○, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶. Il suffira ensuite de maintenir R2 et de presser plusieurs fois sur □ pendant la partie pour vous rajouter des cristaux à volonté !



Invincibilité

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncé le bouton L1 puis faites ○, ▼, ◀, ▲, ▶, △, ▼.



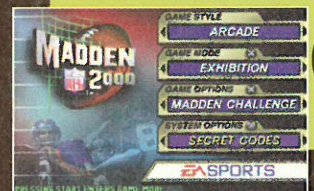


Machine : PlayStation
Version : U.S.

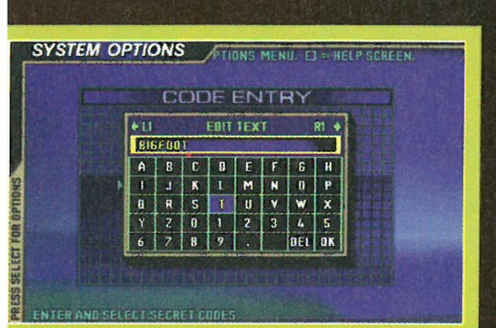
Cheats codes

Entrez les codes suivants selon l'astuce que vous désirez activer !

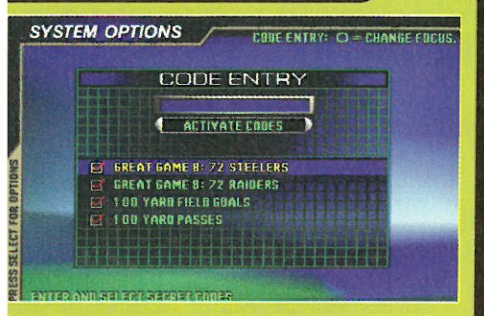
Marquer à 100 yard : BIGFOOT
Passes de 100 yard : PIGSKINSFLY
1972 Raiders team : GETMEADOCTOR
1972 Steelers team : DONTGOFOR2
1976 Patriots team : HACKCHEESE
1976 Raiders team : GAMMALIGHT
1981 Chargers team : BUILDMONKEYS
1981 Dolphins team : 15MOREMIN
1985 Bears team : DOORKNOB
1985 Dolphins team : CHICKIN
1986 Broncos team : BLUESCREEN
1986 Browns team : KAMEHAMEHA
1988 49ers team : CALLMESALLY
1988 Bengals team : PTMOMINFOGET
1990 Bills team : SPOON
1990 Giants team : PROFSMOOTH
1995 Colts team : PREDATORS
1995 Steelers team : STEAMPUNK
1997 Broncos team : EARTHPEOPLE
1997 Packers team : TUNDRA
Incas stadium : QUETZLCOATL
5 yard first downs : POPWARNER
Toutes les équipes des 60's : MOJOBABY
Toutes les équipes des 70's : LOVEBEADS
Toutes les équipes des 80's : BIGHAIR
Toutes les équipes des 90's : INTERNS
Toutes les équipes de Madden : TEAMMADDEN
Alpha Blitz stadium : PANCAKES
Règles alternées : DRBENWAY
Antarctica stadium : XMASGIFT
Vue de la balle : VERTIGO
Comets team : ONESMALLSTEP
Cosmodome stadium : SPACEBALL
Temps et espace déformés : MOEBIUS
Dodge City stadium : WILDWEST
EA Sports stadium : ITSINTHEGAME
EA Sports team : WEARETHEGAME
Interception facile : PICKEDOFF
Lignes électrifiées : STATICCLING
Passes rapides : FASTFORWARD
Fatigue rapide : FINALTIME
First down après 20 yards : FIRSTIS20
Têtes flottantes : TALKINGWHAT
Fumbles fréquents : ROLLERGIRL
Fautes fréquentes : PAINFUL
Gridiron stadium : KLAATU
Joueurs difficiles à tackler : TEFLON
Junkyarddogs team : MADMADDEN
Large vs Small team : MINIME
Moins de pénalités : REFISBLIND
Sauts plus performants : SPRONG
Madden Millennium team : TIMELESS
Maddenstein stadium : COUNTMADDEN
Marshalls fantasy team : COWBOYS
Monsters team : KTHULU
Plus de défense : FRAPLPRO
Mummies team : WRAPPEDUP
NFL Millennium team : ALLTIMEBEST
Nile Hi stadium : DENILE
Pas d'interceptions : EXPRESSBALL
Passes parfaites : QBINTHECLUB
Praetorians team : DOASWEDO
Meilleurs receveurs : MAGNASAVE
Salvagefield stadium : TETANUSHOT
Bras bizarres : SMACKDOWN
Sugarbuzz team : TREMENDOUS1_2
Super speed burst : NO2
Industrials team : INTHEFUTURE
Tiberium stadium : FEEDTHELIONS
Tiburon Bros. Stadium : COTTONCANDY
Tiburon stadium : WEPUTITTHERE
Tiburon team : SHARKATTACK
Toymakers team : XMASFILES
Vipers team : PLAYWTHHEART



Sélectionnez cette option.



Entrez les codes dans cet écran.



Activez les astuces en cochant les cases.

Sled Storm



Machine : PlayStation
Version : U.S.

Sled Storm à 100%

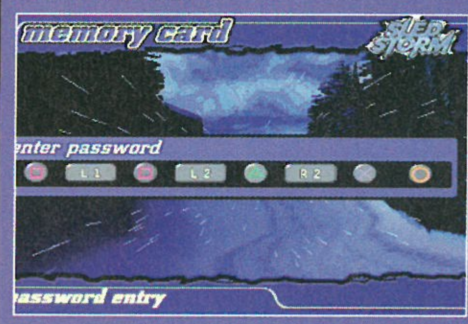
Allez dans le menu des passwords qui se trouve dans l'écran « Load/Save », puis entrez le code suivant : ○, △, □, R2, R2, L1, ✕, △. Sur l'écran de sélection des véhicules, vous trouverez un personnage bénéficiant des caractéristiques maximum.





Jouer avec Sergei

Allez dans le menu des passwords qui se trouve dans l'écran « Load/Save », puis entrez le code suivant : □, L1, □, L2, △, R2, ✕, ○.





Jouer avec Jackal

Allez dans le menu des passwords qui se trouve dans l'écran « Load/Save », puis entrez le code suivant : L2, L2, ○, R2, □, R1, L1, △.





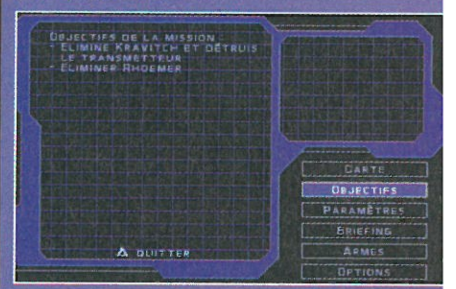
Syphon Filter



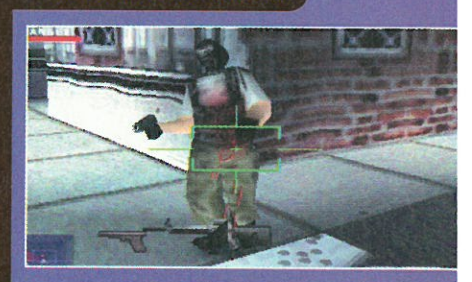
Machine : PlayStation
Version : européenne

Tuer les ennemis d'une seule balle.

Pendant le jeu, faites la Pause puis placez votre curseur sur « Objectifs ». Une fois ce effectué, pressez simultanément sur les boutons ▶ + L1 + R1 + R2 + ○ + ✕. cas de réussite, vous entendrez « J'ai compris, mince ! ».



Placez ici votre curseur.



La Scorebank

Découpe et conserve précieusement tes billets de 500 Joyscores. Dès que tu as amassé un magot suffisant, rends-toi dans les boutiques Score-Games (dont la liste figure au verso des billets) où tu pourras te procurer pour...

4 000 Joyscores

soit un T-shirt, soit un bon d'achat de 50 F pour l'achat de 300 F de jeux d'occase.



2 000 Joyscores

soit un porte-clés, soit un bon d'achat de 30 F pour l'achat de 200 F de jeux d'occase.

7 000 Joyscores

un bon d'achat de 100 F pour l'achat de 400 F de jeux d'occase.

SCOREBANK





Joypad SCOREBANK

500 JOYSCORES

SCOREBANK







Joypad SCOREBAN

UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION





N°79 — 49 F

- **Cadeau :** Le CD de démo Future Cop L.A.P.D.
- **ECTS :** bilan sur le salon du jeu vidéo à Londres.
- **Tests :** MediEvil (PS), Moto Racer 2 (PS), Madden NFL 99 (PS), Future Cop (PS)...
- **Sol + Tips :** F Zero X (N64), Mortal Kombat Mythologies (N64), Bomberman World (PS), Dead Ball Zone (PS), Crime Killer (PS)...
- **Anim'paad :** Pineapple Army, Mermaid Forest, Le Cadeau de l'Ange...
- **Joypad achats :** Une console pour le prix de deux jeux



N°80 — 49 F

- **Cadeau :** Le CD de démo jouable O.D.T.
- **Premiers scoops sur la Dreamcast :** Blue Stinger, et les jeux à venir.
- **Tests :** L'Exode d'Abe (PS), Duke Nukem Time to Kill (PS), 1080° Snowboarding (N64), Yannick Noah AST'99 (PS)...
- **Sol + Tips :** Colin McRae Rally (PS), N2O (PS), Grand Breakers (PS), Blast Radius (PS)...
- **Anim'paad :** Cat's Eye, Kenshin, Cobra (mangas), Evangelion (vidéo)...
- **Joypad achats :** Accessoires : Un Noël hard.



N°81 — 35 F

- **Tests :** Tomb Raider III (PS), Turok 2 (N64), Crash 3 (PS), Rival Schools (PS), F Zero X (N64)...
- **Sol + Tips :** Le 5e Elément (PS), Evil (PS), Forsaken (N64), Marvel vs Street Fighter (Sat.), N2O (PS)...

Le supplément Dreamcast
- **Previews :** Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure...
- **Interviews :** Nicolas Gaume, Alain Corre, Sean Brennan...



N°82 — 35 F

- **Tests :** Zelda (N64), Wild Arms (PS), Akuji (PS), NBA Live 99 (PS), NFL Quarterback Club 99 (N64)...
- **Sol + Tips :** Cool Boarders 3 (PS), TOCA 2 Touring Cars (PS), Tomb Raider III (PS), Glover (N64), Extreme G-2 (N64)...

Le supplément Dreamcast :
- **Zooms :** Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generation, Pen Pen Tri Icelon, July...
- **Previews :** Psychic Force 2012, Carrier, Frame Gride, Buggy Heat...

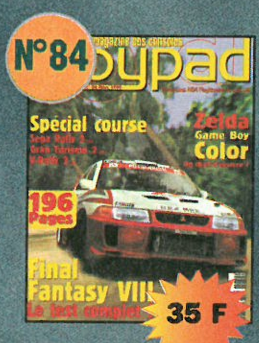






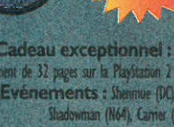
N°83 — 49 F

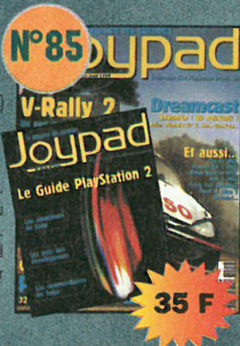
Cadeau exceptionnel : La démo jouable de Metal Gear Solid
Evénements : Metal Gear, Shenmue.
Tests : Rogue Squadron (N64), Rollcage (PS), Yannick Noah AST'99 (N64)...
Sol + Tips : O.D.T (PS), Tenchu (PS), L'Exode d'Abe (PS), Rogue Squadron (N64)...
Anim'paad : Dragon Head, La Mélodie de Jenny, L'Histoire des 3 Adolf...
Joypad Achats : Nouveaux volants et manettes...

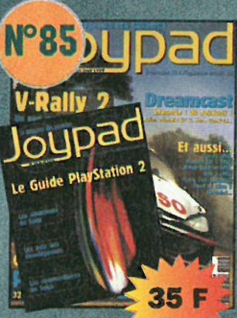


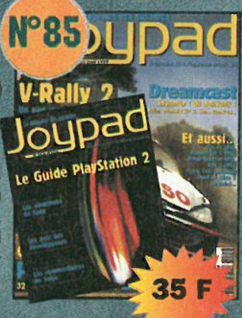
N°84 — 35 F

Evénements et reportages : Gran Turismo 2 (PS), Driver (PS), Monaco GP 2 (N64, PS, DC)...
Zooms : Sega Rally 2 (DC), Fianl Fantasy VIII (PS), Bloody Raor 2 (PS)...
Tests : Metal Gear Solid (PS), FIFA 99 (N64), Zelda (GB Color), Mario Party (N64)...
Sol + Tips : Akuji the Heartless (PS), S.C.A.R.S. (N64), Iznogoud (PS), Turok 2 (N64)...
Anim'paad : Yu-gi-oh, You're under Arrest, Montaka, L'Empire des Cinq (vidéo).
Joypad Achats : Les volants.



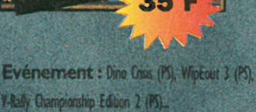






N°85 — 35 F

Cadeau exceptionnel : [...]ment de 32 pages sur la PlayStation 2
Evénements : Shenmue (DC), Shadowman (N64), Carrier (DC)
Reportage : V-Rally Championship Edition 2 (PS)
Zooms : Power Stone (DC), Silent Hill (PS), Monaco GP Racing Simulation 2 (DC)...
Tests : Monaco Grand Prix RS2 (PS), T'ai Fu (PS), Ridge Racer Type 4 (PS)...
Sol+Tips : Nascar Racing'99 (N64), Marvel Super Heroes vs Street Fighter





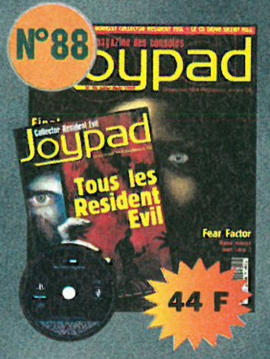


N°86 — 35 F

Evénement : Tekken sur PlayStation 2 (PS), Soul Calibur (DC), Métropolis Street Racer (DC)
Reportage : Star Wars, toute la saga en jeux vidéos !
Zoom : Blue Stinger (DC), Saga Frontier 2 (PS)...
Tests : Bloody Roar 2 (PS), Castlevania (N64), Warzone 2100 (PS), R-Type Delta (PS), Need for Speed 4, Bomberman...
Sol+Tips : Rally Cross 2 (PS), Rollcage (PS), Marvel vs Capcom (DC)...

N°87 — 35 F

Evénement : Dino Crisis (PS), WipEout 3 (PS), V-Rally Championship Edition 2 (PS)...
Reportage : Metropolis Street Racer (DC), l'E3, l'Eldorado du jeux vidéo
Zoom : Dance Dance Revolution (PS), Bust a Move 2 (PS), Rasetsu No Ken (PS)...
Tests : Driver (PS), Vigilante 8 (N64), Anna Kournikova's Smash Court Tennis (PS)...
Sol+Tips : Vigilante 8 (N64), Gex contre Dr Rez (PS), WipEout (N64)...





N°88 — 44 F

Evénements : Final Fantasy 9 (PS), Crash Team Racing (PS)
Reportage : Fear Factor
Zooms : Ace Combat 3 Electrosphere (PS), Final Fantasy Collection (PS), Pokemon Pinball (GBC)...
Tests : V-Rally Championship Edition (PS), Silent Hill (PS), Syphon Filter (PS), Ape Escape (PS)...
Sol + Tips : R-Type Delta (PS), Turok 2 (GBC), MicroMachines 64 Turbo (N64)...

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

- Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88

A 35 F le numéro (frais de port gratuit).

soit un total de ....

RANGEZ VOS MAGAZINES

- Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité

soit un total de ....

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE JOYPAD : ....

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal ⎿⎿⎿⎿⎿⎿ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE

Liquidez vos Joybank !

Une Dreamcast À GAGNER !

Vous avez été nombreux à nous reprocher, à juste titre, d'avoir zappé la très plébiscitée et populaire Joybank dans le dernier numéro de Joypad. Nous en sommes sincèrement désolés... Si, si, vraiment. Les événements se sont un peu précipités et nous avons été pris de court. Sans pouvoir vous prévenir à temps. La Joybank nouvelle formule s'appelle désormais la « Scorebank », en partenariat avec qui vous savez. Le système est, à peu de choses près, le même. Pour nous rattraper de cette puissante bévue, nous vous offrons rien moins que la console la plus médiatique et la plus puissante du moment, la Dreamcast. Eh oui, on est comme ça, nous ! C'est M. Zlu qui a eu cette brillante idée. Vous pouvez le remercier. Mais, pour la mériter, il va falloir que vous fassiez un énorme sacrifice : vous séparer à tout jamais de TOUS vos billets Joybank (et uniquement ceux-là !) encore en votre possession. Oui, même ceux que vous avez glissés sous le matelas. En gros, il n'y a pas de mise à prix : le plus grand nombre de billets gagne la console de Sega. Plus simple, c'est difficile. Alors, bonne chance à tous et que les bourgeois l'emportent !

RESULTATS DE LA JOYBANK 88

LOT N°1 BLOUSON MICROMACHINES V3

- 28 220 Joy$: KEBIR Nasser

LOT N°2 1 VOITURETTE ET 1 PORTE-CLES MICROMACHINES V3

- 17 600 Joy$: BINCHE Michaël
- 15 480 Joy$: RACINE Pierre
- 9 680 Joy$: GUGERT Adrien
- 7 240 Joy$: COLIN Matthieu
- 6 260 Joy$: FORGET Guillaume
- 5 280 Joy$: BOUTOBZA Rahmane
- 5 280 Joy$: BRENDLING Christophe
- 5 000 Joy$: KONIOR Matthieu
- 4 150 Joy$: CLEMENT Jérémie
- 3 720 Joy$: GEORGE Dominique

LOT N°3 MONTRE COLIN MCRAE RALLY

- 29 860 Joy$: DALEAU Jean-Pierre
- 29 010 Joy$: LEERS Julien
- 27 200 Joy$: PETIT Benoit
- 24 780 Joy$: GRESSENT Thomas
- 24 050 Joy$: BRELLE Jean-Marc

LOT N°4 JEU COLIN MCRAE RALLY

- 29 415 Joy$: SAUVANNET Matthieu
- 27 320 Joy$: BONDU Guillaume
- 26 800 Joy$: POUL Geoffrey
- 26 480 Joy$: ONG André
- 24 300 Joy$: CLAIR Chantal

Résultat de cette dernière Joybank dans le n°92 de Joypad



Remplissez ce bon, puis découpez-le et envoyez-le avec vos billets mis en jeu, à l'adresse suivante :

Joypad, La Joybank Dreamcast ,124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal ☐☐☐☐☐ Ville ....

Total billets Joybank ....







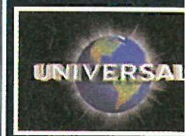


CONCOURS

Gagnez des jeux XENA LA GUERRIÈRE sur PlayStation



Xena Warrior Princess (Xena : la Guerrière) est une marque commerciale et un copyright de Studios USA Television Distribution LLC. Sous licence d'Universal Studios Licensing, Inc. Tous droits réservés





Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

SUR LE 3615 JOYPAD

Courrier

Courrier des lecteurs

La rentrée est désormais bien entamée. C'est agréable de voir combien l'actualité surchargée de ces derniers mois vous intéresse. La Dreamcast suscite toujours quelques interrogations, les fans de Resident Evil souhaitent finir leur collection, tandis que d'autres pensent déjà aux nouvelles machines... vive la variété. Sur ce, à dans un mois pour parler... de la PlayStation 2 !

Quelle déception

Fan de Resident Evil-like depuis un paquet de temps, je voudrais savoir si on aura droit à l'adaptation de Resident Evil 3 Nemesis et Dino Crisis sur Dreamcast ? Bon et puis, en changeant totalement de sujet, savez-vous si Electronic Arts a enfin décidé de porter ses FIFA et compagnie sur cette même console ?

FRANÇOIS, DE LA GUADELOUPE

Voilà typiquement le genre de lettre qu'on aimerait ne jamais recevoir. Pourquoi ? Eh bien, tout simplement car, en quelques lignes, mes réponses vont briser successivement les trois rêves de François. Mais, comme vous êtes nombreux à vous poser ces questions, je m'en vais exécuter ma douloureuse mission. En effet, pour l'instant, tandis qu'il semble plus qu'improbable que Capcom annonce les adaptations de Resivent Evil 3 Nemesis ou Dino Crisis sur Dreamcast, de son côté, Electronic Arts semble carrément bouder la 128 bits de Sega ! Que ce soit bien clair, nous n'y sommes pour rien et, si cela ne tenait qu'à nous, tous ces titres seraient déjà convertis sur DC... Enfin, qui sait, peut-être qu'un jour ces cris de détresse seront entendus. Dans Dreamcast, on retrouve bien le mot « rêve », non ?

Joypad aveuglé ?

J'aimerais protester sur un point : la Dreamcast ! Sachant pertinemment que Sega joue sa dernière carte, vous augmentez les capacités ludiques et techniques de la console. Avez-vous peur que Sega rende les armes ? Des démos techniques PlayStation 2 équivalentes à des jeux Dreamcast, laissez-moi rire ! En outre, je crains beaucoup pour la sortie des titres en Europe, car, après un merveilleux Sega Rally 2, un fantastique Blue Stinger, un extraordinaire Soul Calibur et un révolutionnaire Shenmue, qu'est-ce que nous allons bien pouvoir nous mettre sous la dent ? Le syndrome Nintendo 64 se répétera-t-il ou alors aurons-nous 85 / de jeux de seconde zone ?

NICOLAS VON AKEN, DE BRUXELLES

Joypad aurait-il un jugement biaisé concernant la Dreamcast ? Euh, très franchement, n'irais-tu pas un peu trop vite en besogne ? En effet, notre but n'est pas de faire du « social », et même si Sega joue probablement sa dernière chance avec cette machine, cela ne nous poussera pas à adopter un comportement démagogue (un petit tour par les Zappings devrait t'en assurer). En ce qui concerne les démos, je vais me contenter d'effectuer un simple constat. Notre seul outil de comparaison : nos pitits yeux tout innocents. Et, en effet, pour nous, les animations faciales du CD de promo de Shen Mue pulvérisent la démo du vieillard de Square, tandis que Soul Calibur enfonce littéralement la démo du Tekken sur PlayStation 2 ! Désolé d'en avoir ajouté une couche. Enfin, pour ce qui est du futur ludique de la Dreamcast, et sans vouloir trop faire de redite, le fabuleux Shen Mue s'apprête à sortir au Japon, ainsi que Bio Hazard : Code Veronica ou encore un superbe RPG baptisé Eternal Arcadia, sans parler des nombreuses alléchantes simulations sportives en préparation. Pourtant, une seule certitude : ce sont les joueurs qui assureront le succès de la Dreamcast, car plus ils seront nombreux, plus les développeurs s'intéresseront à la machine et produiront de véritables bombes ludiques. Nous croyons en la Dreamcast, mais nous ne sommes pas aveugles. Sega devra donc nous convaincre mois après mois.

Le Resident Evil Store

Bonjour à toute l'équipe. Voilà, j'ai un renseignement à vous demander : où pourrais-je me procurer les CD audio des musiques de Resident Evil 1 et 2 proposés dans le booklet collector du Joypad 88 ?

ARNAUD, DE NULLE PART

Grand fan de la saga Resident Evil, j'ai été littéralement émerveillé par votre booklet du mois de juillet. Aussi ai-je appris avec stupeur l'existence de Resident Evil Dual Shock. Depuis cette fameuse découverte, une seule chose m'obsède : où puis-je trouver ce hit ?

NICOLAS KERKAR, D'AIX-NOULETTE

Si on en juge par vos lettres, le booklet Resident Evil (Joypad 88) semble avoir remporté un franc succès. La saga zombifiante a des fans ultimes, des joueurs qui en veulent toujours plus. Nous commencerons par les CD audio. Pour se les procurer, à part effectuer un onéreux voyage au pays du Soleil Levant, il existe deux démarches. Si vous habitez Paris, les magasins gravitant autour de la rue de Voltaire (côté Bastille) devraient détenir quelques trésors. Pourtant, la méthode la plus simple et la plus économique reste de passer ses commandes sur le Net. Voici des adresses de sites plutôt bien foutus, mais surtout sécurisés, où vous devriez trouver votre bonheur (pour tout vous dire, j'y ai trouvé le mien, il n'y a donc pas de raison !). http://www.gamemusic.com, http://www.book.uci.edu/anime.html ou http://www.tokyopop.com/tokyopop. Voilà. En ce qui concerne le jeu Resident Evil Dual Shock, la question est déjà plus complexe. En effet, rares sont les magasins d'import qui possèdent encore le titre. Il va falloir arpen-

ter les arrière-boutiques des plus petites échoppes ou sortir de nouveau sa souris et caresser son joli modem. L'adresse ultime : http://www.ebworld.com ! En revanche, un conseil : privilégiez les commandes groupées, histoire de diluer les frais de port, parfois assez élevés. En vous rappelant aussi que le jeu n'est pas compatible avec les consoles PAL... mais bon, cela ne devrait pas poser trop de problème aux vrais fans. Bons frissons !

Maladie ludique

Salut à vous, amis de tous les jours. Je possède une PlayStation et je peux dire qu'elle me fait vivre de superbes moments. Je suis aussi un grand fan de RPG. Voilà docteur, je sens que quelqu'un en moi souhaite continuer à passer son temps sur cette diablerie qu'est la Play. Mais, d'autre part, il y a ce démon (ou ange, je ne sais pas) qui me chatouille : il désire acheter une Nintendo 64 ! Est-ce bien raisonnable d'acheter cette console lorsqu'on connaît des titres tels que Final Fantasy VII, Metal Gear Solid, Silent Hill, les Resident Evil ? Merci de m'envoyer un diagnostic.

Hum, ouvrez bien grand la bouche, dites « aaaahh ». Mouais, mouais, vous me semblez bien atteint, en effet, mais ne paniquez pas, j'ai, pour vous, une solution (vous noterez bien qu'il ne s'agit pas de « LA » solution). Tenez, vous commencerez par inspecter votre compte en banque tous les matins et, si vous constatez qu'il est suffisamment garni, alors je vous prescrirai l'achat d'une Nintendo 64. Vous me prendrez aussi une dose de Zelda 64, histoire de faire de beaux rêves, ensuite, si les symptômes persistent, vous ingérerez deux, trois parties de Rayman 2. Vous constaterez alors que vous retomberez un peu en enfance, mais c'est normal, ce sont des effets connus. Finalement, si après plusieurs mois, le mal ne s'est toujours pas estompé, il ne vous restera plus qu'à jouer à Donkey Kong 64 et Zelda Gaiden voire reprendre du Resident Evil 2 en haute définition grâce au Ram Pak. Ensuite, il n'y aura plus rien à tenter.

Tobal, à jamais dans nos mémoires

Hello les gars de Joypad. Voilà déjà plusieurs semaines qu'une question trouble mon sommeil. Je n'en puis plus. Vous vous souvenez de l'excellente série des Tobal ? Eh bien, pourquoi ne voit-on pas arriver des épisodes supplémentaires sur PlayStation... à moins qu'une version sur PlayStation 2 soit en préparation ?

BENOIT LAFARGUE, ROMAINVILLE

Aussi étonnant que cela puisse paraître, les Japonais ont, pour une fois, manqué de goût. Ainsi, la série des Tobal n'a jamais rencontré un succès suffisant lui permettant d'acquérir la notoriété nécessaire à l'élaboration d'un troisième volet. Résultat des courses, Tobal 3 ne devrait jamais voir le jour sur PlayStation. Quelle honte, lorsqu'on connaît la maîtrise technique de Tobal 2 alliée à une richesse de jeu quasiment unique encore à ce jour. Mais bon, money is money et la rentabilité prime sur les coups de cœur. Alors, peut-on espérer plus du côté de la PlayStation 2 ? La seule certitude est que Squaresoft semble privilégier la série des Ehrgeiz qui devrait connaître une suite sur PlayStation 2. Soupir...

Moi, je préfère les petites

Hello. Serait-il possible, d'après vous, que Sony commercialise une PlayStation Pocket ? Comprenez par là, une console 32 bits miniature et non pas la simple PocketStation. En effet, la Game Boy commence à me lasser sévère avec ses dix balais ! Et puis, pendant que j'y suis, y aura-t-il une suite à 360° sur PlayStation ? Euh... non, j'déconne là !

MADCOW, DE MACON

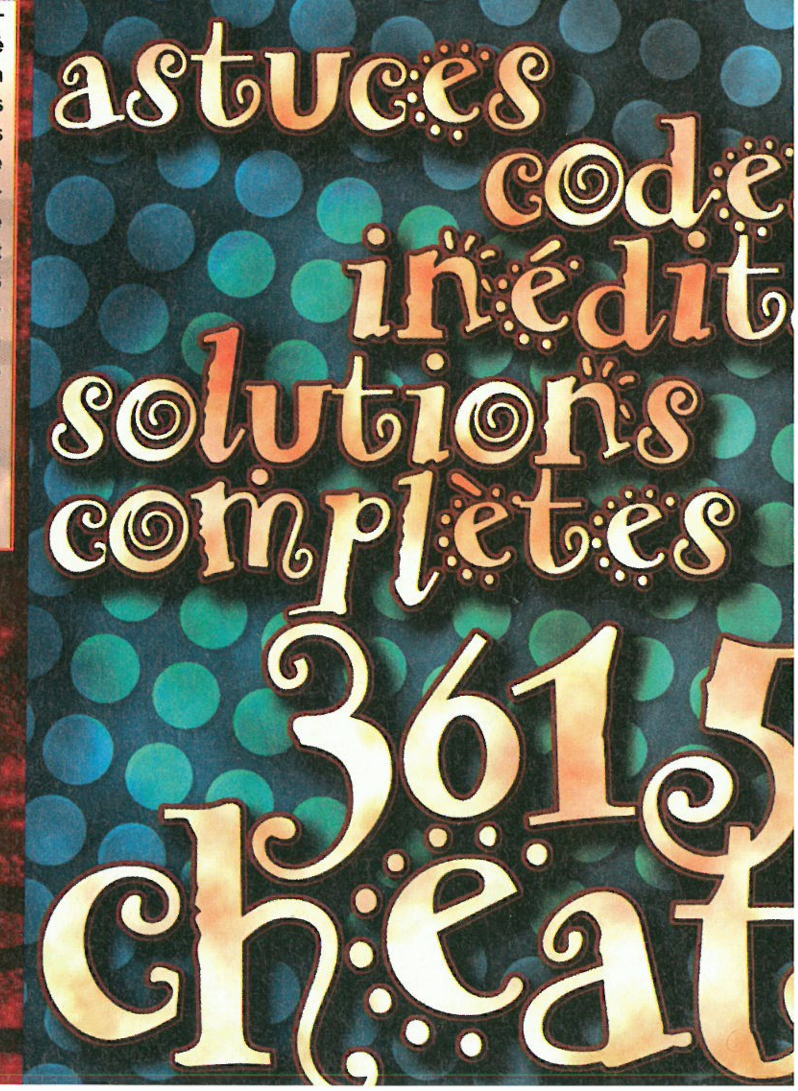
Grâce à l'ajout des couleurs, la Game Boy est, à l'heure actuelle, au sommet de sa forme. Tous les éditeurs s'empressent de publier des jeux pour ce format, des titres techniquement assez surprenants qui plus est (voir reportage ECTS). Pourtant, il est vrai qu'après dix ans (cinq pour la PlayStation, mais bon...) d'existence, les joueurs veulent peut-être du nouveau. Pour répondre à ta question, Sony n'a, à ce jour, pas encore dévoilé le moindre projet de portable, mis à part la PocketStation. Néanmoins, les rumeurs circulent de plus en plus à ce sujet. On parlerait d'une PlayStation miniaturisée de la taille d'un Discman avec écran LCD incorporé... mais rien d'officiel, alors ne nous emballons pas. En revanche, Nintendo a bel et bien annoncé la sortie d'une nouvelle portable 32 bits, cette fois-ci nommée Game Boy Advanced (voir Net Pad). Ainsi, en attendant une éventuelle guerre des portables, Nintendo s'impose jour après jour comme le leader incontesté de ce très lucratif marché miniature.

Pour nous contacter

La rédaction :
redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
Trazom : trazom@club-internet.fr
Greg : ghellot@hfp.fr
Gollum : jchieze@hfp.fr
Chris : cdelpierre@hfp.fr
Elwood : ftarrain@hfp.fr
RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire
Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex



JOYPAD Achats

Euh, allô... Messieurs les fabricants d'accessoires, elles sont où vos nouveautés ? Ah ouais, vous ne sortez rien de mirobolant en octobre. Bien, bien, bien... Ben alors, on va se faire un Pad Achat top light. Un volant et une manette infrarouge... C'est pas folichon, mais c'est mieux que rien !



La classe italienne

Shock Infrared Controller



Si votre meilleur ami s'est déjà transformé en votre pire ennemi, lors d'une partie acharnée d'ISS, et a essayé de vous étrangler avec le cordon de son paddle PlayStation, optez à l'avenir pour une manette infrarouge ! Conscient que ce genre d'accessoire peut éviter des scènes de violence insoutenable, Guillemot sort d'ailleurs la Shock Infrared Controller (z'auraient pas pu faire un peu plus simple ?). Elle se présente sous la forme d'une manette très massive et d'un petit bloc récepteur à brancher dans le port paddle de la PlayStation. Ce dernier possède deux positions, correspondant à deux fréquences distinctes qui évitent les interférences lorsque deux manettes infrarouges sont connectées en même temps. Question gadgets, la Schock est plutôt bien fournie : vibrations, NegCon, pad analogique et croix de direction 8 positions, turbo... L'engin est complet et l'ergonomie relativement bien pensée (même si sa taille imposante le destine aux grosses paluches). Derniers détails : la distance maximale entre le récepteur et le paddle est de 9 mètres, quant à l'autonomie avec 4 piles, elle paraît assez correcte. Bref, le Shock semble être un accessoire assez abouti et plutôt solide. Alors à 219 francs, reste à savoir si le luxe d'une liaison infrarouge vous semble indispensable...

Prix public conseillé : 219 francs.

Volant Ferrari shock-racing wheel

Jusqu'alors dominé par le modèle Act Labs, avec sa finition cuir et ses cartouches de configuration pour consoles et PC, le marché des volants risque de se retourner en faveur du dernier modèle de Guillemot. Le modèle Act Labs était particulièrement bon, mais aussi particulièrement cher. Le Ferrari Shock Racing Wheel, proposé à un prix particulièrement attractif, offre aussi une qualité de finition exemplaire. C'est bien simple, à l'exception de la finition simili cuir, remplacée par un grip caoutchouc, nous sommes dans les mêmes standards de qualité ! Pour moitié moins cher ou presque. Côté compatibilité, le volant Guillemot que nous avons testé sur Colin McRae Rally, Ridge Racer 4 et Gran Turismo semble absolument parfait, puisqu'il s'adapte aussi bien en analogique qu'en digital ou encore en NegCon. Simulant la résistance naturelle d'un volant réel, le Ferrari est agréable à la prise en main et dispose d'une ergonomie de choix : croix directionnelle pour circuler dans les menus, manettes papillons analogiques pour accélération et freinage, plus des tas d'autres répartis un peu partout (au total 10 touches utilisables). Pour finir en beauté, le volant vibre enfin correctement, puisque les moteurs sont placés directement sous les mains et non dans le socle comme certains autres modèles. Sans égaler les retours de force PC, la sensation reste tout à fait intéressante. Ce modèle Guillemot s'impose sans grande difficulté comme le meilleur rapport qualité/prix dans sa catégorie, et un modèle N64 ne tardera pas à voir le jour.

Prix public conseillé :
399 francs (volant et pédalier).
Machines :
PlayStation et bientôt N64



LA LIGNE DES JEUX VIDEO

Avec la participation de Joypad et de PlayStation Magazine

NEWS



SOLUCES & ASTUCES

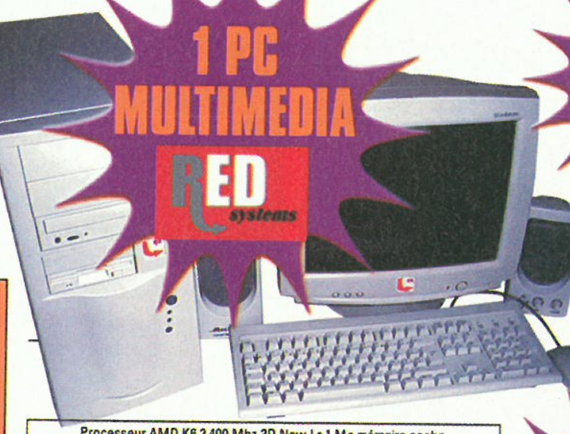
NUMEROS-REFERENCES D'ACCES AUX JEUX :

ASTERIX :	0002
TEKKEN 3 :	0004
AKUJI :	0005
NINJA :	0006
CRASH BANDICOOT 3 :	0007
METAL GEAR :	0008
BLOODY ROAR 2 :	0011
SILENT HILL :	0012
SYPHON FILTER :	0013
BUGS BUNNY :	0014
DRIVER :	0015
V RALLY 2 :	0016
CROC 2 :	0017
X-FILES :	0018
MOTO RACER 2 :	0019



08 36 68 75 00*

JOUE ET GAGNE



1 PC MULTIMEDIA RED systems

Processeur AMD K6 2 400 Mhz 3D Now ! • 1 Mo mémoire cache
64 Mo SDRAM PC 100 • Disque Dur 4.3 Go UDMA • Lecteur de CD ROM 40 x
Carte son 16 Bit • Lecteur de disquette 3"1/2 1.44 Mo • Moniteur 15" • HP 2 x200 W



DES CARTES MEMOIRES

DES CARTES ACTION REPLAY PRO 3.0



VOLANT ANALOGIQUE MAD CATZ



ET DES HITS VIDEOS



1 PLAYSTATION DUAL SHOCK

REPONDS A LA QUESTION DU MOIS :

Quel jeu sorti en 1999 met en scène un père de famille à la recherche de sa petite fille ?

SILENT HILL - DRIVER - METAL GEAR SOLID

au 08 36 68 75 00*

ET TU AS 3 CHANCES DE GAGNER

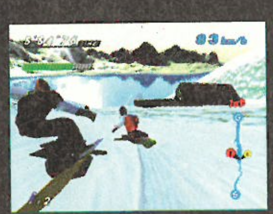


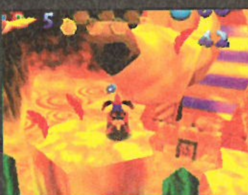
PlayStation Magazine



NOUVEAUTÉS PLAYERS CHOICE

Nintendo continue à étoffer sa nouvelle gamme Players Choice. Dernière sortie en date : 3 excellents titres phares de la N64 : Banjo-Kazooie, le fabuleux jeu de plate-forme 3D signé Rare (Joypad n°78), 1080° la plus fun des simulations de snowboard jamais sortie sur consoles (Joypad n°80) et Diddy Kong Racing, l'après Mario Kart à la sauce Rare (Joypad n°71) ! Pour mémoire, sachez que les cartouches Players Choice sont vendues en moyenne à 249 francs.







Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

- Alliance Games (Blois)
- Console et Vous (Grenoble)
- Cyner J (La Rochelle)
- Fantasy Games (Lyon)
- Game Station (Paris)
- Loisirs Occasion (Lyon)
- Maxxi Games (Paris)
- Recycle Ware (Paris)
- Score Games (Paris)
- Score Mania (St Germain)
- Stock Games (Nice)
- Top Games (Montpellier)
- Videocaz' (Clermont)

LES PRIX DE L'OCCASION

PLAYSTATION

PLAYSTATION	Prix 1*	Prix 2*
Metal Gear Solid	250	270
Bloody Roar 2	250	270
Driver	250	270
Ridge Racer Type 4	225	225
Future Cop LAPD	190	200
Tekken 3	225	250
V-Rally 2	270	290
FIFA 99	250	250
Resident Evil 2	190	220
Knock out Kings 99	200	225
Tomb Raider III	190	200
Silent Hill	280	290
RollCage	250	250
Gex Contre Dr Rez	225	250
Tenchu	200	200
T'ai Fu	200	225

NINTENDO 64

NINTENDO 64	Prix 1*	Prix 2*
Zelda	270	300
WipEout 64	250	280
F Zero-X	230	270
Turok 2	240	270
Banjo Kazooïe	225	250
Rogue Squadron	250	270
Castlevania 64	290	300
FIFA 99	270	300
GoldenEye	190	225
V-Rally 99	200	250
Ten Eighty Snowboarding	220	250

*Prix 1: Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons tej' le plus balèze et le plus faible. Pas de jaloux.

*Prix 2: Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les fenêtres.

Avec les magasins Score Games, les tops de l'okaz



Top 1 - PlayStation - Metal Gear Solid



Top 2 - PlayStation - Ridge Racer Type 4

Top Okaz PlayStation

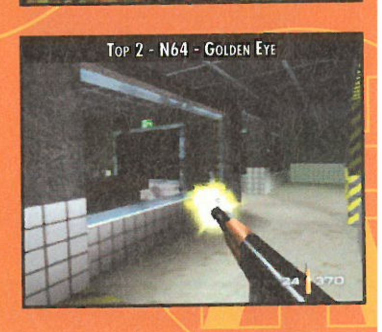
1. Metal Gear Solid
2. Ridge Racer Type 4
3. Syphon Filter
4. Tomb Raider III
5. Gran Turismo
6. FIFA 99
7. Crash Bandicoot 3
8. MediEvil Platinum
9. Driver
10. V-Rally 2

Top Okaz Nintendo 64

1. Zelda
2. GoldenEye
3. Turok 2
4. Star Wars Rogue Squadron
5. Super Mario 4
6. Banjo Kazooie
7. 1080 Snow Boarding
8. Mission Impossible
9. F1 World Grand Prix
10. Mario Kart



Top 1 - N64 - Zelda



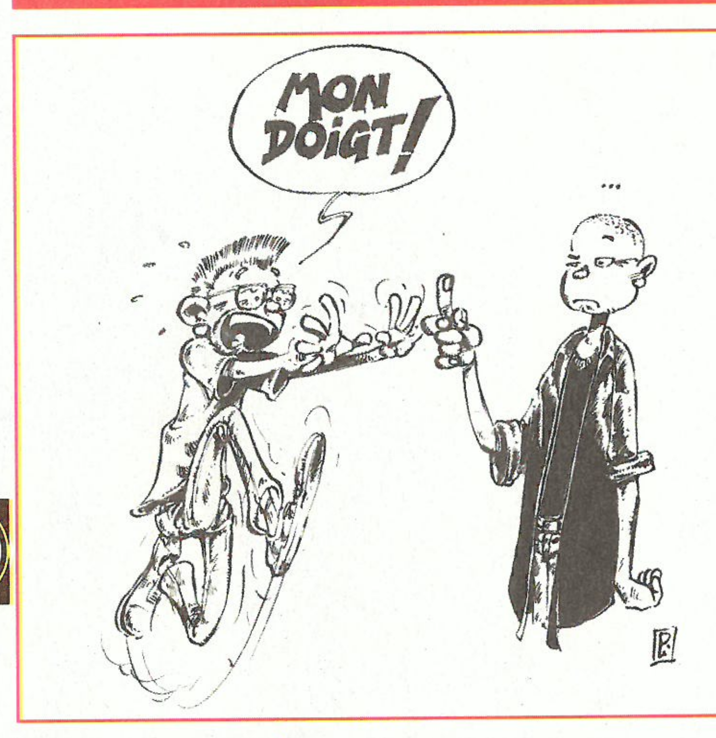
Top 2 - N64 - Golden Eye



Abonnez-vous à JOYPAD
pour 1 an et recevez
la sacoche Joypad
en cadeau !
1 an = 289 F
au lieu de 427 F,
soit 32 % de réduction
+
Joypad
BULLETIN D'ABONNEMENT
À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9
JP304
☐ Oui, je profite de votre offre spéciale rentrée pour m'abonner 1 an (11nos) à Joypad au prix de 289 F seulement au lieu de 427 F, soit 138 F d'économie !
Je recevrai en cadeau la sacoche Joypad
NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire n°
Expire le
Date de naissance
Signature :
Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Vous recevrez votre sacoche 3 à 4 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 ,1070 Bruxelles. 1 an (11Nos) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers : sur demande au 01 55 63 41 14. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Joypad mode d'emploi

La rentrée, c'est parfois difficile. Surtout lorsqu'on passe ses nuits à jouer et que, durant la journée... euh, l'après-midi, on vous demande de travailler. C'est pas une vie...



Vendredi 20 août

15h16

Kendy fouille dans le sac de Gollum et en ressort un doigt en plastique. Gollum se jette sur lui en hurlant : « Non, pas mon doigt ! », avant de le mettre dans sa poche. Après quelques questions, il nous avouera qu'il prépare un tour de magie.

Lundi 23 août

19h53

Le téléphone de RaHaN sonne. Greg répond et tombe sur Mélanie, petite amie de RaHaN. Elle lui raconte qu'elle n'est pas contente d'être passée dans le Mode d'Emploi car ses amis lui ont pris la tête. Greg lui conseille de se venger. « Ah, tiens, tu vois, par exemple, je suis sûre que RaHaN ne vous a jamais dit qu'il avait des CD d'Indochine, de Blue Hoster Cult et de Cure. »

Vendredi 27 août

18h32

Greg et Gollum sont épuisés, après avoir essayé Dance Dance Revolution2. C'est « In the Navy » et « Dub-i-Dub » qui remportent tous leurs suffrages... en sueur.

Lundi 30 août

12h44

La journée des mails débiles. Greg reçoit le mail d'une Japonaise qui l'a croisé sur le Net et qui cherche des amis français. Avec ce mail, une photo de la jeune fille « star-mignonne ». RaHaN, derrière Greg : « Ouah, ouah, c'est quand qu'elle vient ? »

12h53

RaHaN reçoit le mail d'un lecteur qui le remercie du travail accompli et qui lui joint une photo d'une fille dénudée. Jean et Elwood arrivent. Greg leur crie : « Regardez la turbo-nana qui m'a écrit ! » RaHaN : « Eh, non, venez voir la mienne ! »

13h15

Gollum allume son PC et tombe sur le mail d'une fille qui l'a vu en photo, dans un Joy de son p'tit frère, et qui le trouve mignon. Prénommée Stessy, la rédac' pense à un canular. Gollum, lui, est ravi.

15h07

Kendy arrive en sueur, épuisé, avec un VTT. « Pff, pff, regardez, j'ai acheté un vélo ! »

Mardi 31 août

12h04

Hélène, une hôtesse à qui Sony a fait appel pour venir nous présenter Le Monde des Bleus, se pointe déguisée en footballeuse. Assez mal à l'aise, les testeurs tenteront l'impossible pour la décrisper (Dance Dance, photos débiles, blagues bien grasses).

14h03

Greg raccroche son téléphone ; un lecteur voulait avoir confirmation du retard de la Dreamcast pour le 14 octobre. Kendy, qui n'était pas au courant : « C'est pas vrai ? Ha ha ha ! »

22h05

Le téléphone de RaHaN sonne ; Greg réceptionne. C'est Mélanie, qui a appuyé par mégarde sur un bouton de son portable préprogrammé pour Joypad. Le portable est donc allumé et on entend tout ce qui se passe, sans qu'elle le sache. Après avoir hurlé dans le téléphone pour la prévenir, Greg, Bob Arctor (Joystick) et Chris abandonnent et transfèrent l'appel à Iansolo (Joystick). Au bout de quelques secondes, on entend hurler au bout du couloir : « Allô, Ohé ! Fuiiit ! »

Mercredi 1 septembre

22h04

Jean déguste sa pizza à la rédac'. Après avoir balancé un gigantesque rot, il déclare, fin gourmet : « La pâte de cette pizza est super fine, c'est excellent ! »

Dimanche 5 septembre

19h30

Jean, Gollum et Trazom arrivent en Angleterre pour le salon ECTS de Londres. Une fois dans leur hôtel, Trazom constate que Jean et Gollum ont un duplex (!) en guise de chambre, avec 2 télés, escalier en colimaçon et salon privatif, alors que lui n'a qu'une chambre de 10 m².

22h45

Décidés à jouer à ISS Pro Evolution durant l'ECTS, nos trois globe-tiépi ont ramené une PlayStation ainsi que le jeu. L'installation laborieuse terminée (branchement depuis la salle de bain, etc.), ils allument la console... La télé est PAL et le jeu NTSC. Tout le monde est dégoûté et va se coucher.

Lundi 6 septembre

15h33

En plein salon ECTS, Gollum et Trazom sont sur le stand Acclaim. Tout à coup, Trazom glisse à Gollum : « y a Miyamoto derrière toi. » Gollum, incrédule, se retourne et, pour une fois, constate que Trazom ne dit pas que des conneries. Déchaîné, Gollum va le poursuivre dans tout le salon, telle une gonzesse derrière Ricky Martin !

16h15

Sur le stand Konami à l'ECTS, des jeunes Japonais et Anglais se déchaînent sur Dance Dance. Gollum, est persuadé de faire une démo meilleure. Arrivé sur place, il déchante, les danseurs amateurs se révèlent être des pros ! Ils jouent sur les deux tapis en même temps, avec rotations et autres effets classes ! Gollum est calmé...

48 heures de suite !

Sur le salon, Jean et Gollum ont décidé de faire la grève de la faim malgré eux ! En deux jours, faute de temps, ils ne se sont nourris que d'un bol de riz et de quelques biscuits trouvés à l'hôtel !

Mardi 7 septembre

12h18

RaHaN, Greg, Elwood et T.S.R. admirent Speed Devils sur DC. Laurence (secrétaire) se penche à la fenêtre et s'écrie : « Oh, regardez, y a Astérix qui se ramène ! » Effectivement, un gars déguisé en Astérix se balade sur notre parking pour une promo quelconque. Pensant que c'est pour présenter le prochain jeu Astérix, RaHaN se jette sur T.S.R. en criant : « Non, pas Astérix ! »

Mercredi 8 septembre

15h00

Elwood appelle à la rédaction, sur le poste de T.S.R., persuadé d'appeler Ubi Soft. C'est Trazom qui décroche. « Allô, pourrais-je parler à Sophie D'Almeras (attachée de presse), svp ? » Réponse de Traz qui a reconnu la voix : « Bien sûr, grosse @#<*+ù$! » Elwood n'a pas tout de suite compris ce qui lui arrivait et n'en revient toujours pas.

Jeudi 9 septembre

16h41

Après trois jours de tests et les efforts conjugués de T.S.R. et Elwood, Chris est enfin parvenu à pêcher sa première truite sur Reel Fishing. T.S.R., dégoûté, lui lance : « Peuh, elle est minable, ta truite ! »

17h01

Pom2Ter (Joystick) se plante devant TSR et Elwood et demande sérieusement à ce dernier : « Il s'est cassé Elwood ? »

17h46

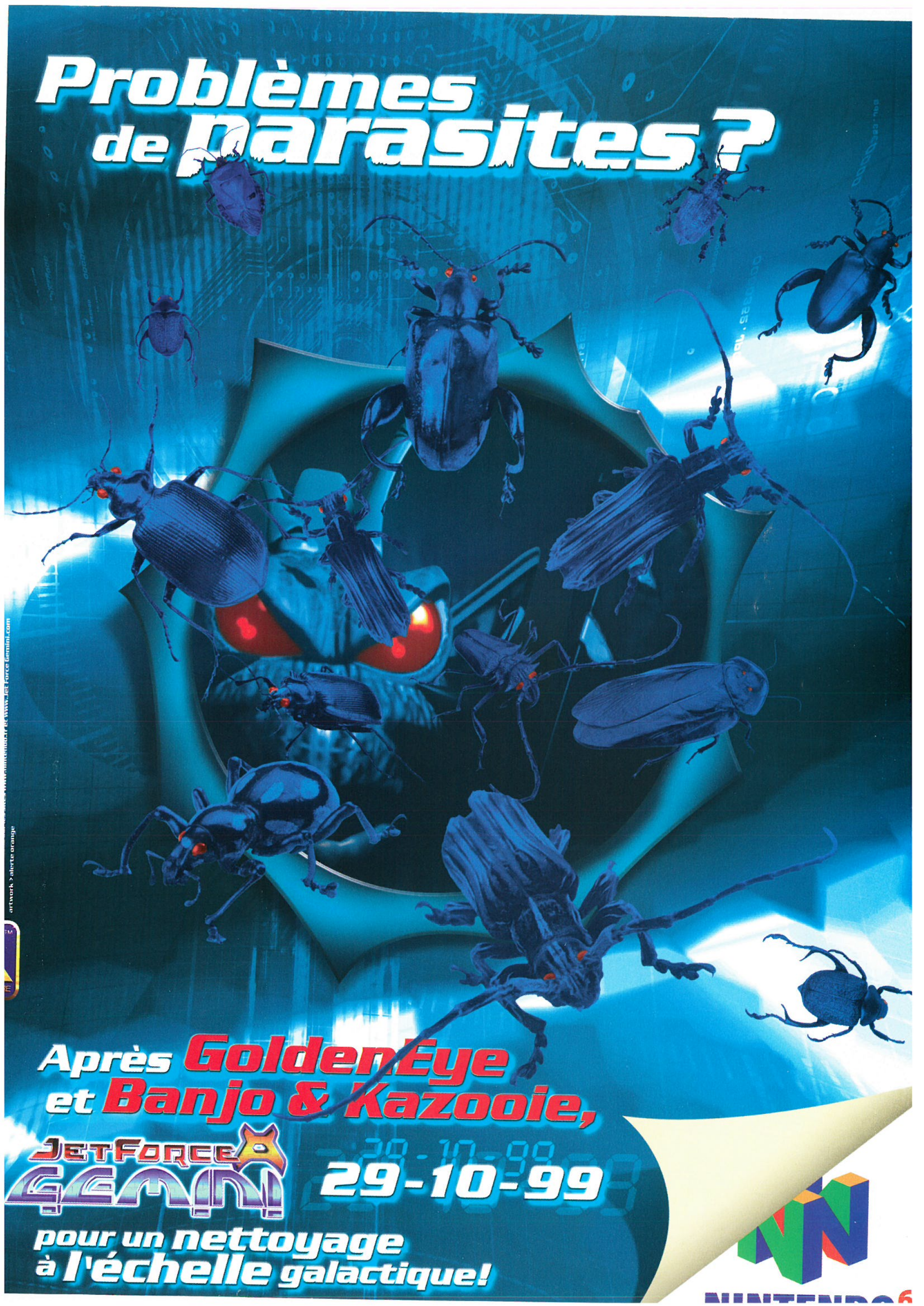
Elwood s'entraîne à redresser une planche de skate. Passant devant ce spectacle, Gollum, très sûr de lui, lance : « Meuh, moi j'sais le faire ». Coup de talon magistral au bout de la planche, cette dernière virevolte avant de terminer entre les jambes de Gollum, qui perd à la fois virilité et honneur.

22h17

Kendy, qui a une furieuse envie de poulet frit, explique à Greg qu'il va devoir se rendre à Châtelet pour en acheter, mais qu'il ne peut pas y aller à vélo. Parano, Kendy attache son vélo aux étagères de la salle de tests.

22h44

Greg et Gana (Joystick) cherchent un moyen de démonter les étagères, pour piquer le vélo de Kendy. Sans succès.


Problèmes de parasites ?
Après GoldenEye
et Banjo & Kazooie,
Jet Force Gemini
29-10-99
pour un nettoyage
à l'échelle galactique!
Jet Force Gemini.com
artwork > alerte orange